Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.

MEGA sommario

Nintendo 64

Dreamcast

Saturn

Gameboy

Rubriche

ATTENZIONE!

Mega Console cerca nuovi redattori. È richiesta una buona conoscenza della lingua inglese e la residenza nei dintorni di Milano. Fatevi sentire per posta o all'indirizzo e-mail megaconsole@futura-ge.com.

N. 54 Dicembre 1998

Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.gruppofutura.it

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Editoriale: Elga Corricelli
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano

Hanno collaborato: Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto.
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura Laura Meneghin Tel. 02/66526286

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: Gruppo Editoriale Futura SpA, c.p. 88 - 20091 Bresso (MI) Tel. 0266526213 (9.00-12.30) Fax 0266526300 E-mail: abbonamenti@futura-ge.com (i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 38805206)
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 13-1-97 n. 1217.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1997 e 1998 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

"VOLANO LUCCIOLE MA ORMAI DIVENTA SCURO A ME VICINO"

(UN ALBERO UN'ERBA – CENTO HAIKU, MOMOKO KURODA, EDIZIONI EMPIRIA)

Il tempo passa e con il suo scorrere se ne vanno certezze, idee, convinzioni. Quello che è stato ieri domani non esisterà più e per quanto solide siano le nostre radici, le nostre convinzioni, nell'arco di una vita ci si trova "costretti" a ricominciare da capo due, tre, quattro a volte anche 1.000 volte. Lo spirito che ci viene in soccorso in questi frangenti è la nostra voglia di scoprire qualcosa di nuovo, che conosciamo nella forma ma non nella sostanza. Uno spirito che va di pari passo con una viva voglia di stupore, magari inconscia, ma che trasforma la nostra mente in un'avida spugna capace di gettarsi su qualsiasi cosa possa offrirle anche il minimo stimolo. Ecco cosa siamo: spugne! Non nel senso squisitamente etilico dell'immagine, ma con l'idea di poter far nostre, ed ospitare dentro di noi, tutte quelle situazioni che ci aiutano a crescere. Ovviamente il processo non è infinito, anche la spugna raggiunge la sua saturazione e allora... Allora ogni volta che questa spugna viene "presa" il contatto le fa perdere delle "idee". Idee "inutili" per noi, idee diverse da individuo ad individuo e che non avrebbero fatto altro che intasare il nostro cervello con pensieri e questioni da "anticamera".

E' quindi questo lo scopo della fantomatica strizzata, di quella presa che ci libera e che può essere identificata in vario modo a seconda dell'ambiente dalla quale proviene. Di fatto, è il continuo cambiare, il mutare posizione, situazione, modus operandi a mantenerci vivi... Una vita allegra e spensierata sempre a patto che le strizzate vengano date al cervello e non ad altre parti del nostro corpo!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Compact Disc Recordable

74MIN/680MB

A cura di Ivan "DreamCast" Pellino.

Salve a tutti, sono ancora DreamCast.
Sto scrivendo questa lettera per un motivo; stavo rileggendo la posta dei numeri 28, 30 e 32 di Mega mentre facevo ordine tra le riviste e mi è salito un groppo alla gola leggendo le missive di Zippi, Bad Cat e Lepri Riccardo. Per quanto riguarda Riccardo è inammissibile scrivere che Ridge Racer Revolution è meglio di Sega Rally. Ha fatto, infatti, un confronto dei giochi solo sotto l'aspetto puramente tecnico; a questo punto mi domando: "questo tizio avrà mai giocato a Sega Rally?". Penso proprio di no! E questo è molto strano per un possessore di Saturn, ma ormai è acqua passata. Quelli che mi hanno fatto veramente inkazzare sono stati Bad Cat e Zippi. Il primo in quanto ha scritto che Mortal Kombat era una cagata rispetto a Street Fighter 2 e per questo merita la migliore fatality di Sub Zero e Zippi perché ha riassunto il concetto di Sonic con queste testuali parole: "mancanza di elementi ponderanti, si svolge tutto troppo velocemente, non si ha il tempo di riflettere bisogna solo agire e sincronizzare al meglio i movimenti sul pad... troppo stressante". Ora che sta per uscire il Dreamcast e con lui Sonic Adventure credo proprio che il caro Zippi non veda l'ora di provarlo visto che sicuramente è rimasto basito dalle foto del gioco, e scommetto che anche Bad Cat, accanito sostenitore Nintendo, sta morendo di impazienza visto che il suo idraulico, dopo un grande debutto non si fa più vedere (forse è annegato?). Ora che il Saturn sta morendo (sigh, sigh) e tra poco anche la Play (spero il prima possibile), credo proprio che il prossimo acquisto di tutti i videogiocatori sia proprio il nuovo mostro della Sega e se è giusto quel che è giusto allora che il pad del Dreamcast provochi ustioni profonde sulle mani di tutti quei mentecatti che hanno sempre criticato il Saturn e la Sega, nessuno potrà resistere a questa potenza, è per questo che la scorsa volta l'ho definito l'evento... Sarà il giudizio universale, solo chi merita potrà giocare, solo chi è stato fedele alla Sega fin dalle origini potrà godere delle meraviglie della nuova macchina (penso quindi che Vernini avrà un posto in prima fila, e con lui tutti i sostenitori Sega). C'è chi mi reputa pazzo, c'è chi neanche mi considera, c'è chi mi odia, ma io sono ancora vivo e questa volta me la rido dall'alto, tu cosa ne pensi Shogun? Il mio cervello sta andando in ebollizione e per

questo vorrei porti alcune domande:
1. Ho visto un filmato di Sega Rally 2 per Dreamcast e delle foto, il filmato è bello, le foto fanno schifo, cosa significa questo?
2. Il Dreamcast giapponese avrà le schermate in Italiano come il Saturn?
3. Credi che la data di uscita del Dreamcast sarà ulteriormente posticipata?
In conclusione saluto tutta la redazione di Mega e vi prego pubblicatemi nel numero di Novembre, ve ne sarò grato a vita.

P.S.: Un mega saluto a MASSIMILIANO CASTALDI, unico Seghista insieme a me rimasto tra Anzio e Nettuno, bella lì a GUIDO, ALFREDO e ARNALDO viva l'Hip-Hop forever!

La comunicazione epistolare è bella per mille motivi; uno di questi è la sua totale atemporalità. Possono infatti essere recuperate lettere e missive vecchie di anni, si possono rispolverare e portare nuovamente in auge diatribe e discussioni sopite oppure, semplicemente, scollare dal cassetto quella maledetta busta che teniamo segregata da un paio di anni per colpa di un panino con la marmellata di fichi. CHI SE FREGA SE è VECCHIA. A chi importa se poi mi si incolla alla mano? A nessuno e tutto questo per cosa, per le solite disquisizioni su giochi, console, computer... Per quel che mi riguarda considero francamente insostenibile un paragone fra RRR e Sega Rally. Si tratta di due titoli fondamentalmente diversi, la cui analisi deve esulare dal mero aspetto coreografico. E' sempre difficile quantificare il divertimento, dargli un valore, farlo rientrare in una scala di numeri ma di tanto in tanto bisogna anche fare uno sforzo e vedere di essere coerenti. Anche io preferisco Sega Rally: de gustibus. Gli stessi gusti che mi fanno allineare con il Gatto malefico quando questo concede i suoi favori alla saga di Street a discapito di Sub Zero e compagni. Il mio commento è naturalmente più morbido, non escludo che MK possa piacere ma per quel che mi riguarda non lo toccherei neanche con un dito. Deformazione professionale? Per quel che riguarda il buon Zippi mi farebbe piacere che fosse lui stesso a risponderti anche se credo che sia più semplice e sbrigativo ridurre il tutto ai canoni del personale sentire, canoni che in passato sono stati alla base di quella naturale divisione fra utenti Sega e Nintendo, Mega Drive e Snes, Mario e Sonic. Tralascio invece eventuali commenti sulla questione DreamCast. La data di uscita della nuova console Sega si avvicina a passi da gigante (ricordate che la posta viene redatta dal sottoscritto con un mesetto di anticipo) di conseguenza mi prendo una pausa, lasciando la parola solo ed esclusivamente ai lettori, prima di lanciami in ulteriori dissertazioni. Per quel che riguarda le tue domande le risposte sono:

1. Che il filmato era ben fatto e le foto prese con una grattugia.
2. Sine? None!
3. No. Il ritardo è stato causata dall'elevato numero di richieste pervenute a mamma Sega e della sua momentanea incapacità di produrre un numero di macchine sufficientemente alto da coprire tutte le richieste e gli impegni presi con i distributori.

Pass o Non Pass

BACKSTAGE

A cura di Jacopo Marcovaldi

Cara redazione di Mega Console mi chiamo Jacopo, ho 17 anni e sono un vostro lettore da ormai 2/3 anni. Prima di tutto desidero farvi i complimenti; infatti la vostra rivista è l'unica che non si è fatta influenzare, o che almeno lo ha fatto notare meno di altre. Infatti molte riviste del settore, ormai prese dal successo della Play hanno abbandonato le recensioni per il Saturn e relegate quelle del N64 a poca cosa tranne pochi giochi. Ora io non voglio dire che non si debba avere le proprie preferenze, ma avete mai visto un Telecronista che quando fa la telecronaca di una partita non riconosce i meriti della squadra avversaria saltando in piedi appena la sua fa goal? Io mai, ed è per questo che vi scrivo. Io posseggo un Saturn e devo dire che sono abbastanza soddisfatto delle ore che ho passato con questa grande macchina. Però quando degli idioti (si potrà dire, si?) mi vengono a dire che la conversione di Duke Nukem su Saturn è peggiore di quella della Play mi in... ehm... arrabbio un po'. Infatti ho potuto constatare che questo non è vero (visto che ho giocato ad entrambi le versioni!), così mi sono detto:" Qui le cose sono due, o quelli sono stipendiati dalla Sony, o sono come delle pecore che seguono il gregge dicendo che tutti i giochi usciti su Play sono migliori di quelli del Saturn." Sì è vero, il Saturn non sarà in grado di fare effetti di luce e di trasparenza come quelli della Play ma non mi smbra un buon motivo per bocciare subito i giochi con giudizi superficiali. Questo è il motivo della mia inc... ehm... arrabbiatura, io infatti ho scelto Saturn non per la mole di poligoni e texture che riesce a muovere, ma per il tipo di giochi che venivano prodotti per questa piattaforma; credo invece che molti abbiano scelto la Play solo perché stupiti dalla grafica dei giochi, che in certi casi si traduce poi in giocabilità -100.Colgo ancora l'occasione per ringraziarvi della vostra serietà e della vostra pazienza nell'avermi ascoltato.

P.S. Come mai io ho pagato di nuovo l'abbonamento e la rivista non mi è ancora arriv... Come non detto, infatti mia madre è appena entrata in camera per darmi la vostra bella rivista che è puntualmente arrivata.

P.P.S. Vi prego non cestinatemi! Scusate se ci sono degli errori di battitura, ma non sono ancora bravo a scrivere con la tastiera.

Ciao...

Mega Console si è sempre sforzata di mettere in secondo piano eventuali preferenze o idee di partito. Di fatto, siamo stati avvantaggiati in questa nostra opera di informazione dall'essere rimasta l'unica rivista a trattare la console Sega e a dare un certo rilievo al 64 bit Nintendo quando tutti salivano sul carro del vincitore. Però perché lamentarsi, in fondo le redazioni fanno capo a delle riviste e queste, a loro volta, rispondono a delle case editrici che certo non sono degli enti di beneficenza. Anche noi, come altri, miriamo a vendere e a fare soldini, sarebbe ipocrita e poco credibile uscirsene con il contrario però, ogni tanto, devo ammettere che vestire i panni dei "ribelli", di una minoranza agguerrita fa comunque piacere anche se poi c'è chi, a ragione e per ragioni di mercato, cerca di schiacciarti. Volendo si potrebbe cercare di dare vita ad una sorta di WWF delle console, una associazione che si occupi di tenere vive e di

proteggere tutte quelle macchine schiantate dal pubblico, dalla inefficienza delle loro case, da piani di marketing palesemente errati. In fondo per tutte le console e gli home di secondo piano delle generazioni passate, ci sono stati molti bei giochi ma forse mai tanti come quelli a disposizione della console di Saturno. La macchina che meglio ricorda la condizione del 32 bit Sega è il PC-Engine. Scarsa diffusione al di fuori del Giappone ma grandi titoli, grande divertimento. Il problema è che ALLA NEC NON FREGAVA NIENTE DEL RESTO DEL MONDO, lo ha sempre dimostrato, invece per Sega il discorso era diverso! Pazienza, le cose non sono andate come ce le aspettavamo ma anche questo è il mondo. Bisogna saper fare buon viso a cattivo gioco, chiudere un occhio se qualche fanatico ci si para davanti, divertirsi con quello che si ha ed essere pronti a riconoscere che, comunque, i successi degli altri non possono essere in ogni caso ridotti a semplici colpi di fortuna, mode o altre vaccate del genere.

Pappa Reale

INTEGRATORI ALIMENTARI

A cura di "Il Saggio" (FE)

Grande Shogun,
nel numero di Ottobre rispondi a Caligola e ora io vorrei rispondere a tutti e due. Caligola non sente più la "guerra" delle console, e la vuole perché è un PCista , cioè è nel quieto vivere della macchina suprema che da molti anni ha vinto la guerra con le console. Anche tu, grande Shogun, sei un Pcista; non vorrai mica dire che chi gioca con le console tiene "in fila sulla scrivania" i CD! Sulla scrivania li tiene il Pcista. Se non avessi letto la lettera che ho spedito a SPC, ti ricordo che il mouse non ha successo (al contrario del PC) nei Consolosi, perché è scomodo usarlo in poltrona, cioè si preferisce in certi giochi essere meno veloce con il pad, ma essere più comodi. Il vero giocatore, se può, deve essere sia Pcista, sia Consoloniano. Il problema, il paradosso, è che tutti i recensori di riviste di console sono Pcisti quasi sfegatati, e questo si nota dalle risposte alle lettere; specialmente una certa superiorità ed arroganza nei confronti di Consoloniani giovani (es. vatti a leggere le lettere di Marmalade Boy su CM di ottobre e la risposta).Io sinceramente mi sono stancato, e non comprerò più riviste di console se non quelle che non mentono; e ce n'è solo una, anche se non è un granché, cioè Games Master, perché recensisce anche giochi PC e quindi non fa moralismi (anche la rivista ufficiale PlayStation unicamente per il Cd demo). Le riviste di PC senza CD sono morte, e l'unico modo per sopravvivere che hanno le riviste di Console è di essere serie. Ora, essendo tutti i recensori Pcisti, l'unico modo di essere seri (anche senza avere CD demo) è di fare una rivista PC-Console di molte pagine. Se un giorno il gruppo Futura farà questo tornerò anch'io. - E chi ti vuole - potrai dire, Shogun... ogni tanto la verità va detta... almeno questa mi sembra la verità... ma se vuoi ribattere...

Pcista, non Pcista... No, non sono e non mi sento un Pcista... I cd li tengo dove voglio. Sopra la scrivania sotto la scrivania, allineati in diagonale fra la seggiola ed il comodino. Pcista è di più, è qualcos'altro. E' un modo di essere, di porsi in maniera diversa di fronte ai giochi, un rincorrere sempre continui upgrade, un pagare salate innovazioni che investono, in primis, la grafica per poi andare oltre. Piccole innovazioni che avvengono una volta ogni sei, sette mesi e che coincidono con l'uscita di un nuovo processore, di una nuova scheda grafica, di una particolare mainboard. Fortunatamente non tutto è "male", non ci si può limitare al mero consumismo. Esistono anche dei pregi, dei lati positivi che, di fatto, possono essere incarnati da alcuni titoli, generi solitamente accessibili su console, prodotti fatti e studiati per poter usufruire delle potenziali non prettamente grafiche, ma di stoccaggio dati e di "profondità" tipici dei PC. Il mouse è un tentativo di trasferire su console un controller geniale, nato su PC e studiato per particolare tipo di prodotti. I pad sono solo un compromesso con titoli come Sim City o Command & Conquer: il vero controller è diverso, il vero controller è il mouse. Non penso che il giocatore ideale debba essere per forza Pcista e consolista... E allora i possessori dei vecchi Home computer dove li mettiamo... E quelli di portatili, e di scaccia pensieri... None... I videogiocatori per essere tali dovrebbero solo apprezzare i giochi. I PCisti che recensiscono giochi per console ci sono ma questo non pregiudica il giudizio, la bontà di una recensione: basta far il proprio lavoro con coscienza senza lasciarsi influenzare da pregiudizi e idee dipartito. Certo, quando ci si trova davanti a titoli trasportati da PC su console è giusto, corretto, sottolineare le differenze e i limiti di eventuali conversioni ma la stessa cosa accade in caso inverso. Se per te, una rivista, per essere imparziale deve recensire di tutto boh... Problemi tuoi, idee tue. Se ti può interessare prima di Mega io e il mio brother abbiamo lavorato a CVG. C'erano PC e console ed io mi divertivo come mi diverto adesso...

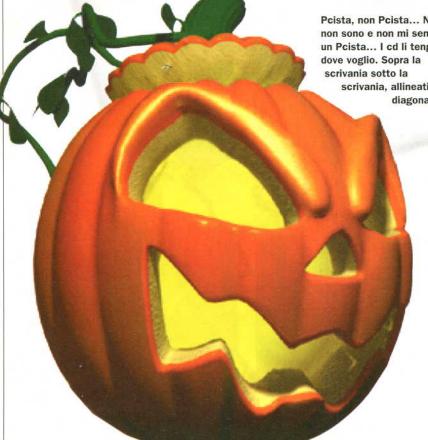
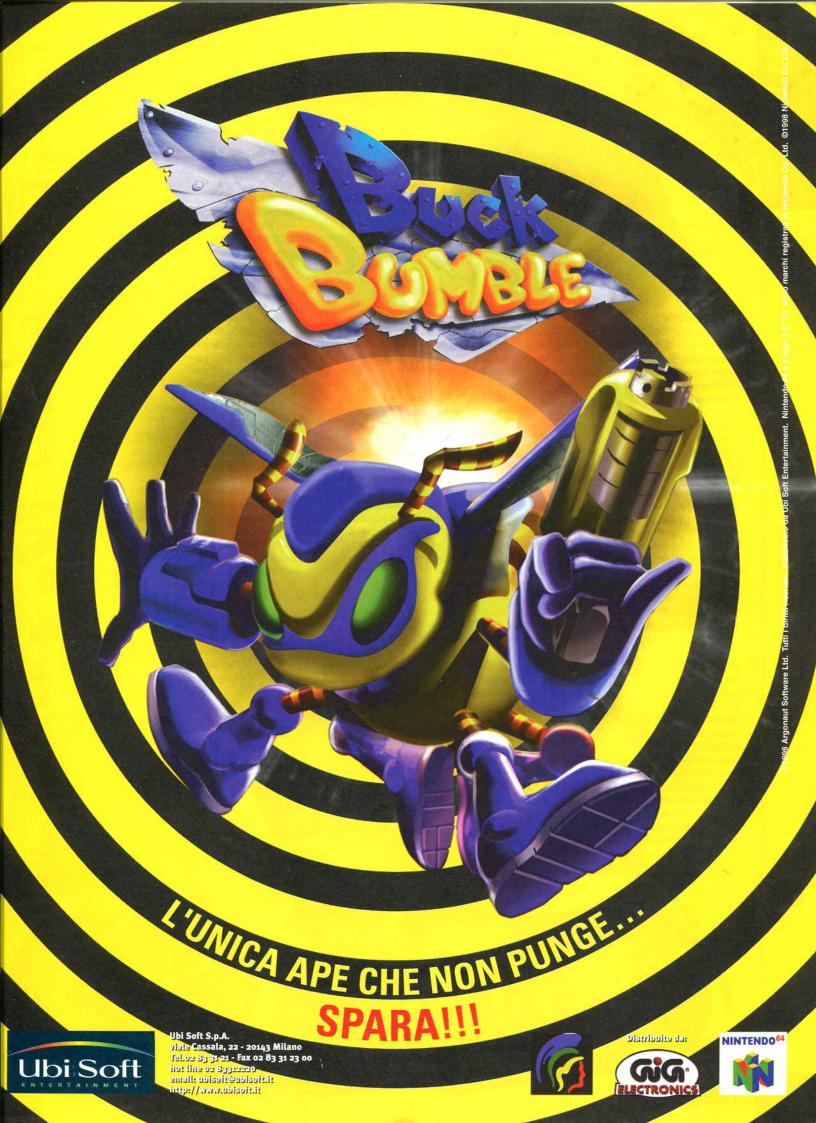
Vroooom... Vroooom...

FUORI PISTA

A cura di Sergio Missaglia

Complimenti! Davvero complimenti! Il numero di Ottobre è davvero speciale! Sì, perché in un colpo solo siete riusciti a stroncare (74) F-1 World Grand Prix, il miglior gioco di guida del N-64, e, contemporaneamente, 'salvare' (83) quella ciofeca di Cruis'n World. Incredibile ma vero, la ciofeca vince sul capolavoro per 9 lunghezze. Per quanto riguarda Cruis'n World comunque, poco importa: tanto peggio per chi se lo compra. Ma F-1 WPG NON E' il gioco che avete recensito (sempre che non si tratti di una traduzione...). Il box che riassume la recensione muove sostanzialmente queste tre critiche a giustificazione dell'insoddisfazione del recensore e della bassa valutazione finale:
1) problemi di controllo
2) effetto nebbia
3) rallentamento e scatti

Ebbene, il sistema di controllo è praticamente perfetto, a patto di:

a) avere bene in mente che si tratta di una simulazione e non di un arcade, e quindi:
b) adattare la macchina al tracciato ed alle condizioni meteo;
c)imparare a dosare perfettamente e con il dovuto tempismo frenate ed accelerazioni;
d) seguire, specialmente in curva, la traiettoria ideale (riconoscibile perché più scura) che, proprio come sui veri tracciati, grazie alla mescola lasciata sull'asfalto dal susseguirsi dei passaggi, assicura la massima aderenza;
e) girare, girare e girare ancora, per imparare a

memoria il tracciato (a 300 all'ora non si può aspettare di vedere cosa c'è dopo una curva, bisogna saperlo prima!);

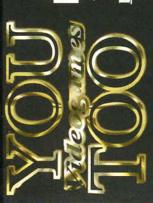
f) incrementare progressivamente il grado di difficoltà (rookie, professional, champion).

Si potrebbe obiettare che il tenere conto di tutti questi fattori rende il gioco troppo difficile risultando per molti ingiocabile; e Banjo & Kazooie? E Goldeneye? E lo stesso Super Mario 64? O vogliamo parlare del gioco di corse definitivo, Gran Turismo PSX? Non sono certo facili, anzi; ma sono i migliori, forse anche perché rappresentano una vera sfida, e non possono (per fortuna) essere liquidati in un paio di sere. Per quanto riguarda l'effetto nebbia, o meglio quella fastidiosa "foschia di fondo che impedisce di vedere in anticipo la conformazione del tracciato" semplicemente non esiste, basta guardare le immagini pubblicate per rendersi conto che, a meno che non piova a dirotto, si vede a chilometri... E veniamo ai rallentamenti. Vista la data di uscita della versione PAL e quella presumibile della recensione, mi viene il sospetto che la versione provata sia quella NTSC, che in effetti presentava evidenti rallentamenti ed una grafica complessivamente "scattosa": Ebbene, la versione PAL, posso garantirlo, fila liscia come l'olio! A questo punto mi permetto un paio di considerazioni. In Italia esistono tre riviste che si occupano di N-64; la vostra, non occupandosi di PlayStation, è quella che gli dedica maggior spazio, risultando, quasi automaticamente, il principale riferimento per gli appassionati del Nintendone. Questo dovrebbe imporvi la responsabilità di verificare meglio quanto pubblicate, specialmente quando ciò si traduce in colpi bassi ad una console che certamente non ne ha proprio bisogno. Infine, Internet pullula di siti con recensioni (redazionali e di lettori) che certamente in redazione non vi possono essere sfuggiti (a proposito, SIXTYFOUR, Nintendo, IGN64 e recentemente N64europe sono tra quelli che apprezzo maggiormente); se F-1 WPG ha raccolto in prevalenza entusiastici consensi (nonostante i citati problemi della versione NTSC!) qualcosa vorrà pur dire. Ma ormai la frittata è fatta, e a quelli che nonostante la vostra pessima recensione acquisteranno questo incredibile gioco, non resterà che chiedersi quale mente malata l'abbia mai partorita (a proposito, come altre non è firmata, vuoi vedere che è proprio una traduzione?) Gradirei molto conoscere il pensiero della redazione in merito a questa mia.

Grazie per i complimenti... Fanno sempre piacere. L'attacco della tua missiva mi "costringe" ancora una volta, a ritornare sull'annosa questione dell'interpretazione dei punteggi. Vediamo quindi di capirci: 74 non è stroncare. E' un 7.5. Neanche i secchioni che avevo in classe al liceo si lamentavano (essi che quelli ci davano dentro come dei disperati!) ma, forse, troppi anni di vacche grasse e di punteggi gonfiati hanno fatto la differenza. Per quel che riguarda Cruise, bah, personalmente sarei stato più basso ma mi pare indubbio, chiaro che i due titoli da te riportati sono un tantino diversi. Mi pare inoltre di capire che il nuovo gioco di corsa della Nintendo tu non l'abbia provato poi molto quindi eviterei di bocciare un gioco senza averlo testato a dovere.

Passando invece ai commenti, alle critiche mosse alla rece' di F1 sono qui per discuterne. Devo dire che provo un certo piacere nel vedere che molti lettori non si fermano più al semplice voto "perdendo" anche tempo a leggere quanto scritto ma andiamo con ordine: per quel che riguarda il sistema di controllo non posso trovarmi d'accordo con te. Tanto per cominciare il titolo presenta due diverse modalità di gioco una arcade e una simulation ed in entrambe il comportamento della vettura risulta molto simile. L'effetto inerziale ci è parso un po' troppo accentuato, con le macchine che offrono una notevole resistenza all'inserimento in curva. Modificando l'assetto le cose migliorano ma siamo certo lontani dalla perfezione o da quell'orgia simulativa che ci descrivi. Il livello di difficoltà conta fino a quando non si scade nella follia, nell'eccesso, nell'ingiocabilià. Non mi pare il caso di F1 anche se in alcuni frangenti i problemi vengono più dalla visuale eccessivamente "chiusa" o dalla presenza di una certa foschia. Mi spiace che tu non la veda ma non mi pare proprio che la visione di gioco si estenda per chilometri, basta accendere la tele e vedere una gara, una corsa di macchine per rendersene conto. Certo, si tratta di un notevole passo avanti rispetto ad altri prodotti similari ma, soprattutto con le visuali più larghe, la visibilità nei rettifili viene compressa da una certo appannamento del fondale. Per quel che riguarda invece i rallentamenti sì, la recensione del gioco è stata effettuata testando la versione Americana. Abbiamo quindi provato una versione NTSC che è stata fatta girare su un N64 made in Usa. Sono felice di sapere che la versione Pal è stata migliorata e che non si è trattato di un mero trasporto. Per quel che riguarda il discorso dei nostri doveri mi pare giusto: nella nostra posizione dobbiamo verificare quanto scriviamo ed è quello che abbiamo sempre fatto e che stiamo facendo. Ritengo

VIA PO 26 10123 TORINO

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

SERVIZIO RIVENDITORI

I NOSTRI LISTINI PER RIVENDITORI CONTENGONO MOLTO DI PIU' DI QUELLO CHE POTETE IMMAGINARE:
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd-guide strategiche-T-shirt TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Inviate la Vostra Richiesta allo 011.812.71.12

Nintendo 64

Turok 2

Zelda 64

Rouge Squadron

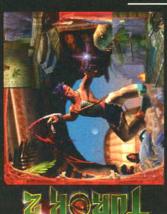
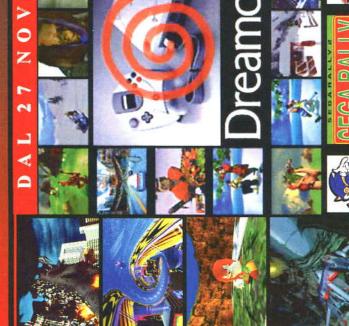
Extreme G2

V-Rally

REGALATI UN NATALE A 128BIT

DAL 27 NOVEMBRE

USCITE
27/11
July
Godzilla G.
Virtua Fighter 3
Pen Pen Tricelon
23/12
Seventh Cross
Sonic Adventure
Evolution
Sengoku Turb
GENNAIO '99
Sega Rally 2
Blue Stinger
Geist Force
Monaco GP
DISPONIBILE
Dreamcast Magazine

Fifa 99 N64

Portatili

Da fine Dicembre

NeoGeoPocket:linkabile con DremCast

Color GameBoy

GUIDE STRATEGICHE
BENJO E KAZOOJE MARIO -QUEST 64
MISSIONIMPOSSIBLE ZELDA
PELUCHES
MARIO-BENJO -YOSHY-ZELDA

Saturn

INOLTRE: CAPCOM GEN. 1-2-3-4-5
E FINALMENTE DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION

I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE

che ogni recensione, per poter essere un punto di riferimento per un particolare fetta di utenti, debba essere completa ed esaustiva e non mi pare che il servizio su F1 sia stato inficiato da una mancanza di professionalità. Anche io ho avuto modo di visionare le recensioni pubblicate su Internet e, dimenticando per un attimo i punteggi, mi pare che i difetti da noi citati siano stati prontamente riportati da tutti coloro che, come noi, hanno avuto modo di testare la versione NTSC. L'unico elemento discriminante, su cui si può discutere, penso sia il punteggio ma, da come hai aperto la tua epistola, mi pare di poterti collocare fra quella fascia di persone che (onestamente spero che si tratti di una sensazione fallace) seguono il credo del "o 90% o morte". Per quel che riguarda la natura del testo, non si è trattato del parto di una mente malata. Il testo è stato prodotto da End e la mancanza del nome è dovuta semplicemente ad un errore di impaginazione. Se si fosse trattato di una traduzione il punteggio avrebbe dovuto essere più alto visto che, da quanto ci riferisci, tutti gli altri magazine avrebbero premiato codesto titolo. Quindi, nonostante quanto dici, non riesco a considerare la recensione pessima e questo perché mi pare che un lettore normale e attento possa trovare ottimi spunti per capire se il prodotto fa, effettivamente, al caso suo, ovviamente a patto di non limitare il tutto a due semplici numerini e tenendo sempre bene a mente quali sono i difetti ed i rischi di un eventuale acquisto.

Forme di Vita

E' PRATICAMENTE OVVIO...

A cura di Simon Paganin

Spettabile redazione di Mega Console, consequenzialmente all'appurazione della inconsistenza effettiva delle teorie Bergsoniane, intese come certezza di un cambiamento radicale di tutto, mi sono deciso a scrivervi ('mazza che prologone... sorry). Per i prodi che non si fossero ancora assopiti, ecco il motivo principe di codesta missiva, che, incredibilmente, si riallaccia con quanto esplicato poc'anzi, ovvero l'anacronistica (nonché seccante) politica di depistaggio della Nintendo. Tralasciando volontariamente ad altri il compito di stilare un improbabile "amarcord" di Super periferiche targate Nintendo mai nate, vorrei focalizzare l'attenzione su questo 64DD che, a mio avviso, non uscirà mai (sono le MAI esatte... vabbè).

Intendiamoci, questo è un mio personalissimo parere, suscettibile a ritrattazione, in quanto non mi erigo certo come custode di una inconfutabile verità, tuttavia le notizie trapelate dalle varie riviste del settore sono così superficiali e discordanti, da rendermi dapprima dubbioso nei confronti della stessa "espansione" e poi addirittura scettico riguardo ad una sua comparsa sul mercato... Ecco i punti chiave della mia semi-analisi (so' psicologo...):

1) la possibilità di incrementare lo spazio per lo stoccaggio dei dati è un fatto sicuramente positivo, ma siamo sicuri che questa non venga fagocitata da esteticamente pregevoli quanto inutili intro in ray tracing? Ridatemi la presentazione di Banjo!!

2) Il 64 disk drive spalancherà le porte della creatività... ma, scusate la mia ristrettezza mentale, tutto ciò a chi può fregà? E' una console o cosa? Ridatemi l'Ami con il Deluxe Paint!!!

3) Molto interessante l'opportunità di acquistare le new release dei giochi sui dischi magnetici ad un costo infinitamente inferiore a quello del cartuccione... ma i dirigenti della casa di Kyoto hanno già parlato di questa simpatica trovata con quelli, che so, dell'EA?

4) Considerando gli estenuanti posticipi della data di commercializzazione (ma il Maestro non aveva affermato, con beatissimo candore, che era sua intenzione far uscire 64+dd insieme?) e, soprattutto, la trasposizione di plausibili killer application dai dischi al supporto siliceo, l'operazione non puzza un tantino di bufalata?

Sicuramente, il fatto che i limiti e le perplessità riguardo a questa fantomatica periferica siano ben più delineati dei quantomeno auspicabili vantaggi che può comportare, credo che debba far riflettere...

Certamente, il periodo, definiamolo di transizione, del N64, è giunto al termine, ed a testimonianza di ciò è sufficiente pensare ai capolavori usciti in questi ultimi mesi; nonostante ciò, la situation del Nintendone è alquanto delicata (chi ha detto Dreamcast?)... non sarebbe meglio per la big N abbandonare una politica degna del KGB? Fabio illuminami, please.

Il muro di Berlino è venuto giù e pure gli archivi dei servizi segreti del Cremlino sono stati aperti al pubblico. Si è così scoperte che c'erano padri di famiglia che spiavano i loro cari, donne delle pulizie pronte e fare il mazzo ad alti esponenti del governo e persino panettieri con tanto di cimici incorporate. Tutto si è fatto più chiaro, tutto tranne alla Nintendo. Shigeru e Company continuano imperterriti con la loro politica che per me è, e rimane, improntata al semplice disturbo. Il problema è che se in passato questo atteggiamento infastidiva i rivali ora sembra che i primi a prendersela in quel posto dai continui ritardi e dalle roboanti affermazioni siano proprio i possessori del caro N64. Il resto poco conta... Anche dopo la mole di ottimi titoli usciti in questi mesi, in bocca non è ancora sparita quella dannata sensazione di totani mantecati con la marmellata di fichi. Insomma, Nintendo ci ha abituato a volere sempre di più, a farci desiderare il futuro tanto che a volte perdiamo di vista quello che abbiamo di fronte. Questo è un male soprattutto perché dal pdv tecnico il N64, a breve, non potrà nemmeno più fregiarsi delle palma di console più "potente". I 128 bit sono ormai arrivati e a parità di giochi potete star sicuri che i titoli prodotti per la macchina Sega avranno una marcia in più almeno per quel che riguarda la grafica... Che fare allora? Ci sono 2 possibilità: la prima si punta tutto su un altro accrocchio modello cd per Snes, secondo si inizia a produrre titoli di grido come quelli del Super nes. Personalmente saprei cosa scegliere ma temo che per incomprensioni o per qualche oscuro problema avremo ancora parecchio da penare.

ORDINARIO URBANO

1° convalida: acquisto obbligatorio entro la fuoriuscita dall'edicola. Vale per un mese su tutto il territorio nazionale e nei paesi stranieri nei quali sia compreso l'Italiano.

2° convalida: sfogliando nuovamente entro il mese di validità è possibile acquisire ulteriori informazioni. E' consentito il contatto fino al capolinea dei vostri dubbi.

L'uso irregolare comporta l'applicazione della sanzione prevista. Per informazioni e segnalazioni:

Posta (Stra)Ordinaria — **Mega Mail – Mega Console, Via XXV Aprile, 39, 20091 Bresso (Milano)**

Fax — **02 – 66526222**

E-Mail — **f.ravetto@agora.stm.it**

MEGA expert

Boys & Girls, Uomini & Donne, Signori & Signore, Pupi & Avati... Bentornati a questa ennesima edizione del Mega Expert, la rubrica di tendenza dove potrete dare libero sfogo ai vostri istinti epistolari. Lo so, oramai ci siete avvezzi ma ricordate che si tratta di un privilegio, di una opportunità che spetta a pochi. Siate quindi rapaci e lanciatevi verso la buca, facendo però attenzione a prendere bene le misure. Una volta imbucati, le possibilità di ritorno a casa sono infatti minime e, per il momento, la redazione non ha ancora messo in preventivo l'installazione di un sistema di "smaltimento" di pacchi particolarmente ingombranti!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria

Mega Expert – Mega Console
Via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

E-Mail

f.ravetto@agora.stm.it

Caro Shogun sono un felicissimo possessore di un Nintendo 64 e ti voglio porre alcune domande:
1. Che cosa ne pensi del videogioco della Konami NBA PRO 98?
2. Quando usciranno Turok2 e Pocket Monster Stadium?
3. Shigeru Miyamoto ha scelto la data di uscita del 64DD?
4. Come è che negli Stati Uniti D'America Turok2 uscirà il mese prossimo invece di uscire prima di qua, in Europa?
5. A cosa servono le chiavi in San Francisco Rush e dove si trovano?
6. Il Gameboy Color a quanti BIT sarà?
7. Conosci qualche trucco per aero Fighters Assault? Non riesco a superare il terzo quadro...
8. Mio fratello ha comprato una guida per alcuni giochi del 64. Sai dirmi che cosa sono i gameshark codes?
Ti ringrazio infinitamente ti prego rispondimi ne ho tanto bisogno.
gennferr@tin.it

1. Strutturalmente parlando, il prodotto si attesta su livelli discreti. Per quel che riguarda la grafica, invece, nonostante il buon livello di definizione, mi duole doverti riferire che i vari giocatori assomigliano più a dei burattini che a dei giganti in carne ed ossa.
2. Turok 2 è fuori, PMS entro gennaio.
3. Naaaaaaa...
4. E dove sta scritto che debba uscire prima in Europa. Hai idea di quanti soldini versano ancora gli americani nelle casse della Nintendo?
5. Servono per avere accesso a nuove sezioni. Per la loro ubicazione ti rimando ai prossimi numeri della rivista, ovviamente, sempre all'interno dei Mega Trix.
6. 8 bit.
7. Pera, pera... D'Italia si è messo all'opera: un paio di mesi e dovremmo riuscire a risolvere anche questo tuo piccolo inconveniente.
8. Sono dei codici da inserire utilizzando una cartuccia modello Action Replay. Niente card, niente trucchi.

Caro Shogun,
sono un felicissimo ed appagato possessore di Saturn, e siccome non appartengo a quella schiera di pentiti che danno ormai per spacciata la 32 Bit Sega, ho delle domande da porti, e da ciò che mi dirai potrò o avere conferma delle mie speranze o perire all'inferno, nel girone della Sony.
1. Ho appena acquistato Super Robot Wars F. e volevo sapere se la Banpresto è intenzionata a far uscire sul mercato giapponese un picchiaduro che contenga tutti i robottoni del gioco sopracitato.
2. Esiste o è in programma un qualche gioco di ruolo per Saturn che contenga personaggi di Go Nagai?(Americano, Giapponese, o anche in versione araba!)
3. Siccome in Tomb Raider sono arrivato in un punto dove, pur avendo le chiavi, non riesco ad andare avanti, non sarà mica necessaria una cartuccia di memoria?
4. Se si rompe la mia console, dove posso rivolgermi?(Siccome io abito in Piemonte, e da queste parti quando dici Saturn ti rispondono "Cos'è, una nuova marca di biscotti?")
5. Vale la pena di comprare Granturismo GT24?
6. E' in arrivo per il 99 un nuovo gioco di calcio per Saturn
7. Vi comporterete, in futuro, come molti altri giornali del settore, abbandonando quasi definitivamente il Saturn, o rispetterete chi ha fatto una scelta di mercato libero, dove io non mi devo sentire obbligato dalle "circostanze" a cambiar partito?
Saluto facendo un appello: il Saturn non è ancora morto, dipende solo da chi lo possiede decidere della sua sorte, non fatevi incantare dal Dreamcast, tanto, anche se sarà più potente, non verrà mai sfruttato al 100%, perché, come dice Gnocchi: "Bill Gates è furrrrbo...!!"
Genre Diego

1. Al momento pare proprio di no, anche perché le prossime uscite Banpresto dovrebbero essere una esclusiva della nuova console Sega.
2. Erano circolate voci di un possibile interactive movie di Devilman, ma sembra che il progetto sia stato accantonato.
3. Mi spiace deluderti, ma la tua carenza di memoria non c'entra nulla con il blocco dell'avventura. Probabilmente ti sei dimenticato qualche passaggio. Riprova: vedrai che sarai più fortunato. Per la memoria ti consiglio il pesce, fa miracoli, soprattutto se riesci ad inciderci sopra quella maledetta poesia che non ti entra in testa.
4. A Torino ci sono diversi negozi che trattano ancora il 32 bit Sega, se proprio la situazione dovesse essere tragica puoi provare con qualche grosso centro di Milano.
5. No.
6. Sembra assai probabile l'uscita di una nuova versione di WWSoccer, altro non so.
7. Finché ci saranno giochi in uscita per la console di Saturno noi continueremo a fornirvi informazioni e recensioni. Sia comunque chiaro che il futuro della Sega (diciamo pure il presente) è il Dreamcast.

Imbattibile Shogun,
maestro della prodigiosa arte di Cento,
sono un felice possessore di Saturn e PlayStation, nonché fedele lettore della vostra rivista dal numero 9. Sono fortemente intenzionato ad acquistare un Dreamcast (l'ho già prenotato) e perciò voglio porti alcune domande:
1. Il mio negoziante di fiducia mi ha detto che il Dreamcast costerà 800 sacchi per i primi mesi qui da noi, è vero? (Tanto me lo compro lo stesso...)
2. Quali saranno, in successione, i titoli che usciranno nei prossimi mesi, dopo quelli che sono già stati annunciati per Dreamcast?
3. Il Dreamcast regge il confronto con la Model 3 Step 2 e la Naomi?
4. Siccome ho acquistato già il VMS di Godzilla (sono fissato...) mi spiegate bene come funziona e come si usa con Dreamcast?
5. Mi hanno detto che la versione casalinga di Sega Rally 2 avrà 40 piste, è vero?
6. Mi dai qualche buon sito Internet per Dreamcast?
7. Da dove trai le tue orientali citazioni in Mega Mail?
8. Mi pubblichi, vero?
Un treno di grazie da MAC.

1. Hai trovato un negoziante onesto. Da quello che ho sentito in giro c'è gente che chiede moooolto di più. Per la cronaca la macchina, in Giappone, viene sulle 400.000.
2. Dopo quelli usciti con la console, nel '98 aspettati Sonic Adventure, Evolution, Geist Force, Seventh Cross e Tetris 4D.
3. Naomi è praticamente la versione da sala del Dreamcast. L'hardware delle due macchine è molto simile, le uniche differenze sono nella memoria (16 mega per DC contro i 32 mega della Naomi) e nella possibilità di far lavorare fino a 16 schede da sala insieme. La Model 3 Step 2 è oggettivamente un paio (ma forse anche qualcosa in più) di gradini sopra al Dreamcast.
4. La VMS funzionerà come una memory card. Potrai quindi salvarci sopra le posizioni ed i punteggi dei tuoi giochi preferiti. Con alcuni titoli particolari potrai inoltre allevare i vari personaggi come se avessi tra le mani un Tamagotchi. Il risultato dei tuoi sforzi potrà essere quindi sfruttato sia in casa di un tuo amico che in sala giochi.
5. Forse qualcosa di meno... Però è sicuro che Sega stia lavorando per dotare la versione per Dreamcast di una interessantissima serie di

aggiunte.
6. Fiondati su Dimension S.
7. Dal fatto che studio lingue orientali.
8. No.

Strepitoso Shogun,
chi ti scrive è un fedele lettore di Mega che è letteralmente tormentato da queste domande:
1. Sarà possibile aggiungere o modificare le piste del fantasmagorico F-Zero X tramite il misterioso 64DD come era stato annunciato qualche tempo fa?
2. Ma si può sapere che fine ha fatto Kirby 64? Devo pensare che è stato cancellato?
3. Quando uscirà Earth Worm Jim 3D per N64? E Silicon Valley?
4. Nulla di nuovo a proposito di Castlevania 64? E del titolo della serie Street Fighter annunciato da Capcom per il gioiellino Nintendo?
5. Com'è Body Harvest? Si dovrà aspettare ancora molto prima di vederlo in giro?
6. Non sono previsti seguiti di Starfox e Blastdozer?
7. Pensi che uscirà il favoloso Ocean Hunter per Dreamcast? E Lost World?
Anticipatamente grato,
Marco.

1. Sarà possibile? Non sarà possibile? Ma soprattutto, vedremo mai il 64DD? E poi, per quando uscirà, Nintendo avrà realizzato un nuovo seguito di F- Zero?
2. Bravo. Hai pensato bene.
3. Presto, purtroppo. Silicon, invece, lo trovi recensito su questo stesso numero.
4. Castlevania procede lentamente. Capcom invece continua a rimanere estremamente vaga.
5. Stesso discorso di Silicon Valley.
6. Al momento no.
7. Probabile. Sì.

Caro Coltello Sfilato,
sono un felicissimo possessore di un Sega Saturn. Vorrei chiederti qualche consiglio:
1. C'è qualche macchina segreta in Sega Touring Car?
2. Vale la pena comprare Deep Fear?
3. Uscirà per Sega il gioco Spike? Quanto costerà?
4. Conviene comprare Vampire Savior o King of Fighters 97?
5. Sai consigliarmi un bel gioco picchiaduro?
6. Riguardo alla memoria, è meglio Saturn o Dreamcast?
7. Di cosa parla Real Bout Special?
8. E' meglio Real Bout Special o Real Bout Collection?
Grazie.
Andrea M.(detto Figo)

1. E lo chiedi a me? Per queste cose c'è il buon D'Italia.
2. Sì. Indubbiamente sì.
3. Una versione per Dreamcast è molto probabile. Il Saturn avrebbe invece qualche problemino in più. In Giappone il prezzo dovrebbe aggirarsi attorno ai 6/7.000 yen.
4. Sì e sì.
5. Vampire Savior e King of Fighters 97.
6. In che senso? Se ti riferisci al quantitativo, Dreamcast è in netto vantaggio.
7. E' un picchiaduro. Soliti lottatori, solite randellate.
8. Special.

Dear Shogun,
siamo due assidui lettori di Mega Console e vorremo porti alcune domande:
1. Il gioco di calcio che Sega svilupperà per Dreamcast avrà la stessa grafica del coin-op?
2. Verrà censurato Bio Hazard 4?
3. Dopo l'uscita del Dreamcast ci sarà ancora lo strapotere Sony nel mercato?
4. E' stata annunciata la data di uscita in Europa del Dreamcast?
5. Sega Rally 2 e Daytona USA 2 potrebbero essere sotto l'aspetto della giocabilità migliori di Gran Turismo?
6. Ci sarà un sequel di Sega Touring Car Championship su Dreamcast?
7. Dynamite Deka 2 verrà convertito per Dreamcast?
8. Il joypad avrà più tasti o rimarrà con quelli già stabiliti?
9. Potresti elencarci le conversioni di giochi coin-op su Dreamcast?
10. Ci sarà un gioco di Formula uno su Dreamcast?
11. Quanti giochi ci saranno all'uscita del Dreamcast in Giappone?
12. Sono stati annunciati giochi di basket per Dreamcast?
13. Verrà convertito Le Mans 24 per Dreamcast?
Grazie per il tuo aiuto, sei grande and you are very kind !!!!

1. Se per coin-op intendi Virtua Striker ti rispondo di sì. Se invece ti riferisci ad altri giochi da sala mi piacerebbe sapere quali.
2. In Giappone no di certo. In America ed in Europa forse (più sì che no).
3. Tutto dipenderà dal successo della nuova console Sega.
4. No.
5. Sono giochi fondamentalmente diversi. Un paragone in questo senso ci pare fuori luogo.
6. Cominciamo a vedere l'originale. Dei sequel ci preoccuperemo più avanti.
7. Sì.
8. Al momento pare che il pad sarà quello presentato.
9. Al momento non le sa neanche la Sega.
10. Sì.
11. 4 o 5.
12. No. Ma sicuramente EA non tarderà a propinarci qualcosa.
13. Al momento non è stato annunciato nulla.

Grandissimo Shogun,
"MASION"... Sta zitto te! Enorme Shogun, sono un piccolo grande amatore 64, capace di terminare tutto Banjo Kazooie in due settimane "MA NON DIRE SATANATE!" STA ZITTO, Andrea del cavolo! Come "VA L'OCCHIO" zitto scemo! "E LE COSTOLE?" Ma perché ti devo menare? "OK, OK. CALMO!". Come al solito sono uno che ha dei seri dilemmi:
1. Vorrei un tuo consiglio, dici che dovrei aspettare Turok 2, o racimolare per un 64DD ed un Mario 2? (A proposito, di che calibro è T2?)
2. Ho già Banjo Kazooie, dici di prendere il seguito?
3. E' possibile spiegarmi com'è il 64DD ed i suoi prezzi?
4. Hai info su Mario 2?
5. Esisterà Mortal Kombat 5 per N64 o per 64DD?
Per favore, rispondimi, ne ho troppo bisogno. Grazie, ho finito. E ora a noi! "AAHH,NO!" Sdisch!
Mario (Sub. Z.)

1. Prendi Turok 2. Se tutto va bene il 64DD te lo beccherai con i soldi della pensione.
2. Se ti piace il genere sì.
3. No. E' difficile parlare ed essere precisi su qualcosa che non esiste.
4. No.
5. Fossi in te metterei da parte l'idea di vedere a breve qualcosa sul 64DD. Una versione su card di MK5 è stata annunciata anche se al momento non esiste ancora una data di uscita.

Caro Shogun,
mi chiamo Matteo, ed ho intenzione di acquistare il Dreamcast. In attesa dell'uscita della nuova console Sega avrei alcune domande da porti:
1. Vorrei sapere la data di uscita della versione Pal del Dreamcast.
2. La console verrà venduta con un gioco o con una demo? Quale?
3. Sarà convertito anche Virtua Striker 2 Version 98? E Shining the Holy Ark?
4. Ho letto in un'altra rivista che Sega Rally 2 conterrà 40 macchine più 10 circuiti, è vero?
5. Usciranno nel 99 altre console oltre a Dreamcast e PSX2?
6. Ho sentito da un mio amico poco fidato che il PSX2 avrà 216 bit, può essere vero? Comunque io non ci credo neanche un po'.
Ciao, ed alla prossima lettera.
Matteo.

1. Non esistono al momento date di uscita per il mercato europeo.
2. Saranno disponibili diversi pack. La console comunque sarà venduta in solitario.
3. Molto probabile il primo, per Shining dovremo attendere il sequel.
4. Sì.
5. Altre case non sembrano in grado per ora di scendere sul mercato. La provvidenza però non ha limiti.
6. 216 mi pare difficile, al massimo potrebbero essere 256. Spero solo che il tutto non si riduca ad una mera corsa al rialzo.

Oh venerabile Shogun,
sono un fortunato possessore di Project Reality (o come dicono i non colti N64) e mi complimento per la tua rubrica, che rende questa rivista oggetto di culto. Vorrei porti una serie di domande che mi tormentano e che mi hanno portato a soffrire di turbe psichiche e demenza senile precoce.
1. Castlevania 64 sembra buttare bene, cosa mi sai dire? Quando uscirà? Sarà violento come insegna Resident Evil o soccomberà sotto la censura?
2. Vedendo le foto di F Zero, mi è sembrato un po' scarsino come grafica, mi conviene aspettare forse Wipeout 64?
3. E' in uscita, almeno nei prossimi mesi, un picchia duro degno di competere con Tekken 3 sul Nintendone?
4. Sono in programma picchiaduro, simulazioni automobilistiche, o RPG targati Rare?
5. Virtua Fighter 3 conterrà personaggi appositamente disegnati per Dreamcast oppure sarà "solamente" una copia dell'originale da bar?
6. Verranno convertiti su Dreamcast anche Scud Race, The House of the Dead 2 (ho letto che è in uscita il coin-op) Daytona 2 e vecchi giochi quali VF2, Sega Rally, ecc.?
7. Come vedi il futuro del N64 tra PSX e Dreamcast?
Grazie. Bosi Daniele.

P.S. quando splatteremo zombie ed amenità varie di Resident Evil su Dreamcast, avremo incubi per settimane ogni notte?

1. Castlevania dovrebbe vedere la luce entro il primo quarto del '99. A livello di spargimenti di sangue, il titolo, per il Nintendone, non sembra offrire lo stesso gore dell'ammazza zombie targato Capcom.
2. Effettivamente, a livello di fondali, F-Zero risulta un tantino scarso. Detto ciò, la velocità, il frame rate sviluppato (anche in quattro) e il numero di mezzi contemporaneamente sullo schermo, fanno dell'avventura di Falco e compagni un'esperienza semplicemente imperdibile. Wipeout 64 non sembra male, vedi rece su questo stesso numero!
3. No.
4. Al momento non esistono ancora progetti ufficiali, ma voci di corridoio parlano di un gioco di guida...
5. Si tratterà di una versione potenziata della sala. Novità saranno presenti sia per quel che riguarda i giocatori che per le modalità di gioco.
6. Sì. Probabile. Sì. Forse.
7. Difficile.
P.S. Io no. Gli zombie sì.

GAME START

Ozio & Playsta
regalati un

PLAYSTATION PAL

4-4-2
ACE COMBAT 2
ACTUA GOLF
ACTUA GOLF 2
ACTUA GOLF 3
ACTUA ICE HOCKEY
ACTUA SOCCER 2
ADIDAS POWER SOCCER 2
AGENT ARMSTRONG
AIR RACE
ALUNDRA
ARK OF TIME
ARMORED CORE
ASSAULT
ATARI COLLECTION VOL 1
ATARI COLLECTION VOL 2
AUTO DESTRUCT
AZURE DREAMS
BABY UNIVERSE
BATMAN & ROBIN
BLAST RADIUS
BLASTO
BLOODY ROAR
BOMBA 98
BOMBERMAN WORLD
BRAHAMA FORCE
BROKEN HELIX
BUGGY
BURNING ROAD
BUSHIDO BLADE
BUST A GROOVE
BUST A GROVE COMBO
BUST A MOVE 3
C&C RETALIATION
CARDINAL SYN
CASPER
CASTLEVANIA
CHESSMASTER 3D
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS
CONSTRUCTOR + MEMORY CARD
COURIER CRISES
CRASH BANDICOOT 2
CRIME KILLER
CRITICAL DEPTH
CYBERIA
DARK LIGHT CONFLIGHT
DARK OMEN
DEAD OR ALIVE
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DISRUPTOR
DUKE NUKE'M TIME TO KILL
DYNASTY WARRIORS
EXPLOSIVE RACING
FIGHTIN FORCE
FLUID
FORMULA 1 98
FRENZY
FUTURE COP L.A.P.D
G-DARIUS
GEX 3D
GHOST IN THE SHELL
GRAN TURISMO
HEART OF DARKNESS
INDY 500
ISS PRO 98
ISS SOCCER DELUXE
IZOGOOD
JET RIDER 2
JURASSIC PARK LOST WORLD
KING'S FIELD
KLONOA
KRAZY IVAN
KULA WORLD
KURUSHI
LAST REPORT
LUCKY LUKE
M.I.B
MADDEN 98
MADDEN 99
MARVEL SUPER HEROES
MAXIMUM FORCE
MDK
MEDIEVIL
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER
MOTO RACER 2
MOTOR HEAD
MR.DOMINO
NASCAR 98
NASCAR 99
NBA FASTBREAK 98
NBA LIVE 98
NEED FOR SPEED 3
NEWMAN HAAS RACING
NHL 98
NHL 99
NHL POWERPLAY 98
NINJA SH.OF DARKNESS
O.D.T
ONE
PANDEMONYUM 2
PARAPPA THE RAPPER
PENNY RACERS
PET IN TV
PGA TOUR 98
PITFALL 3D
PLATINUM ISS PRO
PLATINUM ACTUA SOCCER
PLAT. ADIDAS POWER SOCCER
PLATINUM AIR COMBAT
PLATINUM ALIEN TRILOGY
PLATINUM BUST A MOVE 2
PLATINUM COMMAND & CONQUER
PLATINUM CRASH BANDICOOT 2
PLATINUM CROC
PLATINUM DAVIS CUP TENNIS
PLATINUM DESTRUCTION DERBY
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2
PLATINUM DIE HARD TRILOGY
PLATINUM DOOM
PLATINUM DUKE NUKE'M
PLATINUM EXCALIBURN
PLATINUM FADE TO BLACK
PLATINUM FORMULA 1
PLATINUM FORSAKEN
PLATINUM G.T.A.
PLATINUM LOADED
PLATINUM MICROMACHINES V3
PLATINUM MK TRILOGY
PLATINUM NEED FOR SPEED
PLATINUM ODDWORL :ABE'S ODISSEY
PLATINUM PANDEMONYUM
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE
PLATINUM RAYMAN
PLATINUM RESIDENT EVIL
PLATINUM RIDGE RACER
PLATINUM RIDGE RACER REVOLUTION
PLATINUM ROAD RASH
PLATINUM SOVIET STRIKE
PLATINUM TEKKEN
PLATINUM TEKKEN 2
PLATINUM THUNDERHAWK 2
PLATINUM TOCA TOURIN CAR
PLATINUM TOMB RAIDER
PLATINUM TOSHINDEN
PLATINUM V-RALLY
PLATINUM WIPE OUT
PLATINUM WIPE OUT 2097
PLAYER MANAGER 98 BULK
POINT BLANK
POINT BLANK + G.CON
POWERBOAT RACING
POY POY
RAGE RACER
RAPID RACER
RASCAL
RAYSTORM
REBOOT
RED ALERT
RESIDENT EVIL 2
RIOT
ROAD RASH 3D
ROBOTRON X
ROSCO MC QUEEN
S.C.A.R.S.
SAMPRAS EXTREME TENNIS
SENTINEL RETURNS
SHADOW GUNNER
SHADOW MASTER
SKULL MONKEYS
SNOW BREAK EXTREME
SNOW RACER
SPAWN
SPEEDSTER
SPICE WORLD
SPOT GOES TO HOLLIWOOD
SPYRO THE DRAGON
STARWINDER
STEEL HARBINGER
STEEL REIGN
STREET FIGHTER EX PLUS
SYNDICATE WARS
TEKKEN 3
TENCHU
TENKA
TEST DRIVE 4
TETRIS PLUS
TIME CRISES
TOBAL N°1
TOMB RAIDER 2
TOMBI
TOMMY MAKKINEN RALLY
TOSHINDEN 2
TOSHINDEN 3
TOTAL DRIVIN
TRANSPORT TYCOON
TREASURE OF THE DEEP
UNHOLY WARS
V-BALL
VICTORY BOXING 2
VIGILANTE 8
VR. POOL
VS.
WARGAMES
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WCW NITRO
WCW VS THE WORLD
WILD 9
WILD 9 SP. EDITION
WILLIAMS ARCADE
WORLD LEAGUE BASKETBALL
WWF WARZONE
X2
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
Z
ZERO DIVIDE 2

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING
AIR BOARDER
ALL STAR BASEBALL
BANJO KAZOOJE
BIOFREAKS
BOMBERMAN HERO
BOMBERMAN WORLD
BUST A MOVE 2
CLAYFIGHTER 63 1/3
CRUISIN USA
CRUISIN WORLD
DIDDI KONG RACING
F1 GRAN PRIX 98
F1 POLE POSTION
FIFA WORLD CUP 98
FIGHTER DESTINY
FORSAKEN 64
GOEMAN MISTICAL NINJA
GOLDEN EYE 007
IGGY'S RECKIN BALLS
ISS PRO 64
ISS PRO 98
KILLER INSTINCT GOLD
LYLAT WARS
LYLAT WARS + RUMBLE
MADDEN 64
MARIO 64
MARIO KART 64
MISCHIEF MAKERS
MISSION IMPOSSIBLE (ITA)
MISSION IMPOSSIBLE (ITA) + RUMBLE PACK
MORTAL KOMBAT 4
MRC
NBA COURTSIDE
NBA HANG TIME
NBA PRO 98
NFL QUARTERBACK CLUB
NHL BREAKAWAY
OFF ROAD CHALLENGE
OLYMPIC HOCKEY
PILOTWING 64
QUAKE 64
TOP GEAR RALLY
TUROK
VR CHESS
WAIALAE COUNTRY GOLF
WAVE RACE 64
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WETRIX
WILD CHOPPER
WWF WARZONE
YOSHI'S STORY

GAME BOY

INDIANA JONES
JUNGLE BOOK
BATMAN FOREVER
PINBALL DELUXE
HOKUTO NO KEN
KILLER INSTINCT
WARIOLAND 2
SUPER MARIO LAND
SUPER MARIO LAND 2
WARIOLAND
DONKEY KONG LAND
MICKEY MOUSE
DONKEY KONG LAND 2
ANIMANIACS
DONKEY KONG LAND 3
Mr.NUTZ
LION KING
TETRIS
MOLEMANIA
BUST A MOVE 2
BUST A MOVE 3DX
DR.MARIO
BRAIN DRAIN
ALLEWAY
F1 RACE
V-RALLY
ROAD RASH
FINAL FANTASY ADVENTURE
ISS PRO
FIFA 97
FIFA WORLD CUP 98

GAME BOY A COLORI

TETRIS COLOR
CONQUER'S FACTOR
HARVEST MOON
QUEST FOR CHAMELOT
GAME WATCH
POCKET BOMBERMAN

PLAYSTATION NTSC : USA & JAP

BLACK BASS (us)
BUSHIDO BLADE 2 (us)
COOL BORDERS 3 (us)
CRASH BANDICOOT 3 (us)
GAME OF LIFE (us)
METAL GEAR SOLID (us)
PARASITE EVE (us)
RALLY CROSS 2 (us)
RIVAL SCHOOL (us)
ROGUE TRIP (us)
RUNNING WILD (us)
SMALL SOLDIER(us)
TALES OF DESTINY (us)
XENOGEARS (us)
X-GAMES PRO BORDERS (us)
BEAT MANIA (jap)
BLUE :LEGEND OF WATER(jap)
CAPCOM VOL 2 (jap)
CAPCOM VOL 3 (jap)
DENSHA DE GO (jap)
DOUBLE CAST (jap)
GLAWEN ISLAN (jap)
KAGERO (jap)

ACCESSORI NINTENDO 64

EXTENSION CABLE (prolunga per joypad)
JOYPAD COLORATI INTERACT
JOYPAD ORIGINALE N64 COLOR
JOYPAD SHARK TRASPARENTE
JOYPAD SUPERPAD EXTREME BLACK
MEMORY 1Mb COLORATA EXTREME (memory card 4 in 1)
MEMORY CARD 32 SLOT CON DISPLAY DIGITALE (memory 8 in 1)
PASSPORT UNIVERSALE (adattatore con action replay)
RF OUT (cavo antenna)
RUMBLE PACK
RUMBLE PACK + MEMORY
VOLANTE MADCATZ VIBANTE

MEGA news

Il destino di Saturn è ormai segnato. Con una comunicazione ufficiale del presidente Irimajiri, Sega ha annunciato che la produzione della console cesserà alla fine di quest'anno mentre il supporto della macchina avrà fine nel maggio del prossimo anno. Alla grande "S" tutti gli sforzi sono ora concentrati sulla nuova console il cui lancio è più che travagliato. Mancando i chip Power VR2 necessari alla costruzione della macchina, si riduce sensibilmente il numero di Dreamcast disponibili al debutto. Solo centomila unità sono state ultimate, ottantamila delle quali già prenotate. Questo limita il numero di Dreamcast presenti sul mercato nei giorni successivi al lancio ad appena ventimila pezzi. Situazione decisamente peggiore ad Hong Kong, dove i Dreamcast disponibili al debutto sono soltanto seicento. Riuscire ad accaparrarsi la macchina durante questo periodo di tempo sarà quindi tutt'altro che facile.

A cura di Diego Cortese

Space Griffon

Monaco GP 2

SEGA WORLD

Come se non bastasse la penuria di macchine, alcuni titoli destinati ad uscire durante o poco dopo il lancio di Dreamcast hanno subito pesanti ritardi. La perdita più grave della line-up di debutto della nuova console Sega è sicuramente costituita da **Sega Rally 2**, la cui uscita è stata posticipata al 14 gennaio. La causa di questo ritardo è stata ufficialmente attribuita al perfezionamento della modalità di gioco in rete. Secondo alcune indiscrezioni, il vero motivo sarebbe l'assegnazione del progetto al team AM1 in quanto il team di sviluppo assegnato non sarebbe stato all'altezza dell'importanza della conversione. Per questo motivo **Sega Rally 2** è stato mostrato all'ultimo Tokyo Game Show solo sotto forma di filmato. Una sorte migliore è toccata **Sonic Adventure** che ha subito un ritardo di appena pochi giorni. La sua data di uscita è ora prevista per il 23 dicembre. Gli altri titoli la cui data di uscita è stata posticipata sono **Blue Stinger** (14 gennaio), **Geistforce** (gennaio) e **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2** (febbraio). Mentre scriviamo, ci giunge voce che Sega presenterà nel momento del debutto un gioco completamente inedito. Non è stato però diffuso né il suo titolo né il suo genere. Ancora prima del debutto di Dreamcast, il panorama editoriale giapponese è stato invaso da nuove riviste dedicate al Dreamcast. Per il momento, sono sei le pubblicazioni dedicate al nuovo 128-bit di Sega: Dreamcast Magazine, Dreamcast Press, Dreamcast Fan, Dengeki Dreamcast, Dreamcast Walker e Famitsu DC. Rimanendo in tema di riviste nipponiche, l'autorevole settimanale videoludico Weekly Famitsu ha recensito i quattro titoli distribuiti durante il lancio di Dreamcast. L'unico ad aver ottenuto un'ottima votazione è **Virtua Fighter 3TB** che si è guadagnato trentasei quarantesimi. Decisamente peggio **July**, **Pen Pen Trilcelon** e **Godzilla Generations** che hanno ottenuto rispettivamente 25, 25 e 20. Più generosa è stata Dreamcast Magazine che ha dato a **Virtua Fighter 3TB** il massimo dei voti. Aumenta il numero di periferiche annunciate per Dreamcast. Sega ha infatti dichiarato di avere in fase di sviluppo un sistema di collegamento Ethernet per unire più console in rete, sistema che aumenterà esponenzialmente le capacità di gioco in *multiplayer* di Dreamcast. Sega ha inoltre annunciato un microfono unito ad un sistema di riconoscimento vocale. Il primo gioco che sfrutterà questa periferica sarà una simulazione di crescita chiamata **Seaman** prodotta da Vivarium. Secondo alcune voci non confermate, Sega starebbe anche considerando lo sviluppo di una nuova console portatile a 32-bit allo scopo di sconfiggere definitivamente l'immortale GameBoy. Ovviamente la macchina sarà collegabile a Dreamcast mediante un adattatore simile a quello usato per Neo Geo Pocket e WonderSwan. Atlus ha confermato il suo supporto a Dreamcast annunciando due nuovi titoli: **Evil Sword X** e **Persona 2**. Il primo è un gioco d'azione poligonale mentre il secondo è il sequel di un popolare gioco di ruolo prodotto per PlayStation. Panther Software ha presentato **Space Griffon** per Dreamcast. Il gioco consiste in un'avventura in tempo reale in stile anime con elementi sparatutto. Vista la scarsa qualità del primo episodio realizzato per PlayStation, non so quanto bisogna essere felici della realizzazione di questo sequel. Decisamente più promettente è lo sparatutto robotico **Armored Core 2** realizzato da From Software in esclusiva per Dreamcast. Shouji Kawamori (Macross, Escaflowne), l'artista a cui è stata affidata la realizzazione dei robot, ha dichiarato di essere rimasto particolarmente impressionato dalle capacità della nuova console Sega. Il noto mecha designer giapponese ha inoltre dichiarato che il gioco verrà completato entro la metà del prossimo anno. Warp ha fissato la data di uscita della versione Dreamcast dell'avventura musicale **Real Sound** al prossimo febbraio. Il gioco conterrà un secondo CD nella quale sarà inserita una demo giocabile di **D2**. Questa offerta sarà però valida solo per la prima edizione del gioco. NEC-Interchannel ha annunciato il sequel per Dreamcast della popolarissima love simulation **Sentimental Graffiti**. Nessuna data di uscita è stata al momento fissata. Sega ha annunciato il primo **Tetris** per Dreamcast. **Tetris 4D** sarà distribuito in Giappone a partire dal 23 dicembre. Shouei System ha deciso di trasferire il suo progetto di gioco di ruolo in rete **Warrz** da Saturn a Dreamcast. La data di uscita del gioco, che consente la partecipazione contemporanea di ben cinquecento giocatori, non è ancora stata specificata. Bandai ha scelto il celebre mobile suit bianco come soggetto del suo primo titolo per Dreamcast intitolato temporaneamente **Kidoo Senshi Gundam**. Nessun dettaglio al riguardo è stato al momento specificato. Activision ha aggiunto Dreamcast all'elenco di macchine per cui realizzare **Star Trek: Insurrection**. I tempi di sviluppo del gioco rimangono ancora sconosciuti. Acclaim sta pensando di convertire la sua intera linea di simulazioni sportive per Dreamcast. Il primo titolo ad essere prodotto sarà un nuovo **NFL Quarterback Club** la cui data di uscita dovrebbe avvenire verso la fine del prossimo autunno. Notizie coin-op: Capcom ha annunciato l'ennesimo episodio della serie **Versus**. In **Spawn vs. Capcom**, questa volta gli eroi della casa di Osaka dovranno vedersela con i demoni scaturiti dalla mente del genio dei comics Todd McFarlane. Il coin-op dovrebbe uscire nei primi mesi del prossimo anno. Sempre Capccom ha annunciato **Rival Schools 2** su scheda Naomi per l'autunno del prossimo anno. Sega ha invece in cantiere **Jet Squadron**, seguito di **Gunblade**, su scheda Model 3 e **Sega Taxi** (nome provvisorio) su Naomi. Le date di uscita sono ancora da decidere.

D2

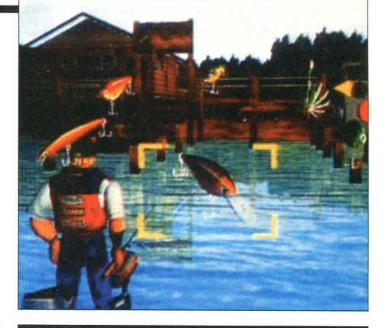
July

Tetris 4D

FRAME GRIDE

Mostrato con un anonimo filmato all'ultimo Tokyo Game Show, **Frame Gride** è uno sparatutto robotico ad incontri prodotto da From Software (**King's Field** ed **Armored Core** per PlayStation). Il dettaglio grafico della demo era talmente elevato che in un primo tempo si era pensato si trattasse della conversione di **Virtual On Oratorio Tangram** per Dreamcast. **Frame Gride** presenta infatti arene di gioco estremamente dettagliate e colpi speciali dall'incredibile spettacolarità. From Software si è riservata di fornire ulteriori dettagli riguardo al gioco la cui uscita è prevista per il mese di marzo.

GET BASS

Gli appassionati di simulazioni ittiche saranno contenti di sapere che Sega sta ultimando la conversione per Dreamcast di **Get Bass**, la cui versione a gettoni era basata su hardware Model 3. In qualità di pescatori virtuali, nel gioco dovete esplorare laghi e stagni in cerca delle acque più pescose. Una volta trovato il luogo che più vi aggrada, potete scegliere tra più esche differenti la cui difficoltà di utilizzo si differenzia in facile, media o difficile. Una volta lanciato l'amo, l'inquadratura si sposta sotto l'acqua. Ed è questo il momento in cui le potenzialità grafiche di Dreamcast danno il meglio di se mostrando una fauna marina e un'ambientazione subacquea estremamente complessa e realistica. Dalle prime immagini mostrate, le differenze grafiche con il coin-op appaiono minime. A rendere ancor più vicina questa conversione alla sua controparte a gettoni, vi è anche un particolare controller a forma di canna da pesca che verrà distribuito da Sega in occasione dell'uscita del gioco. Oltre a fornire un sistema di controllo più comodo e realistico, Tsuri Controller (Controller per la pesca, un nome ovviamente provvisorio) produce vibrazioni per replicare gli strattoni provocati dal pesce. **Get Bass** sarà disponibile in Giappone a partire dal mese di febbraio.

PROJECT BERKLEY

In questi ultimi mesi sia Sega Enterprises che Sega of America stanno diffondendo striminziti indizi riguardo al **Project Berkley** senza però fornire informazioni precise sul gioco. Interrogato sull'argomento, il presidente di SoA Bernie Stolar si è limitato ad affermare che **Project Berkley** è il progetto più importante mai realizzato da Yu Suzuki, un gioco che sconvolgerà l'intero mondo videoludico. Lo stesso Suzuki ha rivelato che sta portando avanti lo sviluppo da più di tre anni, in attesa di avere tra le mani una console in grado di trasformarlo in realtà. Durante tutto questo periodo di tempo, l'uomo più rappresentativo della grande "S" ha studiato e sperimentato svariate formule di gioco. Ciò che ha ottenuto sarebbe una miscela tra un picchiaduro, un gioco d'azione ed un RPG. Yu Suzuki ha definito questo nuovo genere dal lui creato FREE, acronimo di Full Reactive Eyes Entertainment. Il significato di questo termine, a parte quello puramente letterale, appare ancora oscuro. Secondo alcune interpretazioni, con FREE Yu Suzuki intende indicare un gioco che unisce un'incredibile libertà d'azione (Full Reactive) con uno strabiliante livello di dettaglio grafico (Eyes Entertainment). Alcune indiscrezioni affermano inoltre che il gioco sarebbe più basato sull'interazione con i personaggi e la progressione della storia piuttosto che sul combattimento. Nonostante fonti vicine a Sega avrebbero dichiarato che si tratta del tanto atteso **Virtua Fighter RPG**, le riviste giapponesi continuano a chiamarlo con il suo nome in codice non confermando quindi questa notizia. Una demo non giocabile e i disegni preparatori di **Project Berkley** sono comunque contenuti nella conversione per Dreamcast di **Virtua Fighter 3TB**. Il gioco verrà annunciato ufficialmente in una conferenza stampa che si terrà al Pacifico Yokohama il 20 dicembre mentre la distribuzione sul mercato giapponese dovrebbe avvenire entro la prossima primavera. Inutile dire che contiamo di fornirvi un completo reportage sulla presentazione del gioco nel prossimo numero di Mega Console.

PUYO PUYOON

Sebbene non si possa dire che sfrutti al massimo le capacità di Dreamcast, **Puyo Puyoon** è un titolo particolarmente atteso in Giappone, tanto da occupare il decimo posto dei titoli più richiesti della neonata Dreamcast Magazine. Questo quarto episodio della saga di **Puyo Puyo** (yon significa quattro in giapponese) conserva la meccanica delle precedenti edizioni. L'unica differenza sostanziale riguarda la possibilità di scegliere il numero di linee di cui si compone il gioco da un minimo di quattro ad un massimo di sedici. **Puyo Puyoon** contiene l'immancabile Story Mode, supportato da numerose scene d'intermezzo, oltre che svariate modalità di gioco alternative. La rosa dei personaggi utilizzabili si compone di sedici elementi la cui caratterizzazione è stata affidata ad un autore differente rispetto a quello delle versioni passate del gioco. Compile prevede di distribuire **Puyo Puyoon** entro il mese di marzo.

WONDER SWAN CORNER

Bandai ha diffuso le prime immagini dei giochi per il suo nuovo Wonder Swan. La console portatile a 16-bit inventata dal defunto Gunpei "GameBoy" Yokoi può essere utilizzata sia orizzontalmente che verticalmente, questa ultima modalità risulterà particolarmente utile per giocare a puzzle game e sparatutto. Grazie alle notevoli dimensioni delle sue cartucce (128 Mb!) e alla potenza del suo processore, Wonder Swan può persino gestire brevi sequenze in FMV. Come Neo Geo Pocket, Wonder Swan potrà interagire con Dreamcast mediante un'apposita interfaccia prodotta da Sega. Sin dalla sua presentazione al Tokyo Game Show, Bandai ha annunciato numerosi titoli per la sua console a riprova della fiducia che gli sviluppatori giapponesi ripongono in questa macchina. Tra i giochi presentati vi sono: **Gun Pey**, realizzato in onore di Yokoi, **Chocobo Mystery Dungeon**, **Digital Monsters**, **Puyo Puyo Tsu**, **Neon Genesis Evangelion Shito Shinsei**, **Super Robot Wars**, **Romance of Three Kingdoms**, **Densha de Go!**, **Famista**, **Tekken**, **Klonoa**, **Clock Tower**, **Side Pocket**, **Puzzle Bobble**, **Shanghai**, **Cruise Last Stand**, **SD Gundam Emotional Jam** e **Vaitz Blade**. Wonder Swan sarà commercializzato in Giappone a partire da Marzo.

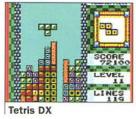
MEGA news

In un articolo apparso sulla rivista giapponese 64Dream, si è recentemente appreso che lo sviluppo dell'atteso sequel di 1080° Snowboarding è stato sospeso. Una notizia che, per quanto spiacevole, non avrebbe goduto di una risonanza elevata se non fosse per la causa per cui la produzione è stata interrotta. Shigeru Miyamoto ha infatti dichiarato che il team impegnato nella creazione di 1080° Snowboarding è stato dirottato allo sviluppo di una nuova macchina. Questa affermazione parrebbe confermare non solo l'esistenza di un progetto per sostituire il Nintendo 64 ma anche il raggiungimento di uno stadio di sviluppo relativamente avanzato. Non è ancora chiaro quando questa console, chiamata provvisoriamente Nintendo 2000, sarà ultimata. Auguriamoci soltanto che il suo sviluppo non risulti travagliato quanto quello di Nintendo 64.

A cura di Diego Cortese

GAMEBOY COLOR

Dopo circa un mese dall'uscita giapponese, alla fine di novembre GameBoy Color è stato finalmente distribuito nel mercato occidentale. La nuova versione dell'immortale portatile Nintendo è leggermente più grande del GameBoy Pocket, soprattutto nello spessore. La posizione dei pulsanti è rimasta invariata ad eccezione di quello di accensione, ora situato sul fianco della macchina. Un altro elemento caratteristico della console è la finestrella del sistema di trasmissione infrarosso posta vicino all'ingresso delle cartucce. Al contrario di quanto si pensava inizialmente, questo dispositivo può essere utilizzato unicamente per il trasferimento di dati tra i giochi compatibili con questo sistema. Con i vecchi titoli e per il gioco in doppio è quindi necessario usare il cavo di collegamento. Grazie alla maggiore velocità del processore di GameBoy Color, il trasferimento dei dati è passato da 8 Kb al secondo a 512 Kb al secondo. L'elemento più impressionante di GameBoy Color è sicuramente lo splendido monitor a colori a matrice attiva. Il livello di definizione è elevatissimo per una console portatile e l'effetto di persistenza è praticamente inesistente. Chi è abituato allo sfocato monitor dei primi GameBoy rimarrà letteralmente estasiato nel vedere la pulizia d'immagine offerta da GameBoy Color. Questa qualità ha comunque un costo: l'autonomia della console è ora ridotta ad appena dieci ore con due batterie AA. I giochi prodotti appositamente per GameBoy Color vengono rappresentati mediante l'utilizzo di cinquantadue colori contemporaneamente scelti da una tavolozza di trentaduemila. Oltre al colore, questi presentano una maggiore complessità grafica ottenuta grazie all'aumento della memoria RAM e Video. Mentre su GameBoy Color può essere utilizzata l'intera produzione di giochi per il portatile Nintendo, non tutti i titoli realizzati appositamente per la nuova macchina possono essere impiegati sui vecchi GameBoy. La compatibilità è comunque chiaramente indicata sulla confezione dei giochi. I titoli prodotti per Super GameBoy vengono mostrati su GameBoy Color utilizzando dieci colori mentre per giochi in bianco e nero bisogna accontentarsi delle colorazioni standard disponibili. Dei cinque titoli distribuiti in occasione del lancio giapponese, americano ed europeo della console, abbiamo testato **Tetris DX** e **Wario Land 2**. Il remake a colori del noto rompicapo sovietico si differenzia dalla precedente versione per la presenza di nuovi elementi grafici, l'aggiunta di una sequenza animata finale, l'inserimento di una nuova colonna sonora ed un numero maggiore di modalità di gioco. Interessante la possibilità di memorizzare la propria posizione mettendo in pausa il gioco. Spegnendo e riaccendendo la macchina vi verrà chiesto se volete riprendere dal punto salvato o iniziare una nuova partita. Per quanto possa sembrare superato, **Tetris DX** ha ancora parecchio da offrire. Un must se già non possedete la precedente versione del gioco. A parte il colore, **Wario Land 2** è rimasto praticamente invariato rispetto alla precedente versione per GameBoy inedita in Giappone. Vista questa eccessiva somiglianza non è ancora certo se il gioco verrà distribuito ufficialmente in Occidente. La sua data di uscita è fissata temporaneamente per l'inverno del prossimo anno. Per quanto riguarda i titoli in fase di sviluppo per la macchina, è stata anticipata al 12 dicembre l'uscita di **Zelda no Densetsu: Yume no Miru Shima DX**. La versione occidentale del gioco, il cui titolo è stato ufficializzato in **Legend of Zelda: Link's Awakening DX**, verrà distribuita due giorni più tardi. Le aggiunte al gioco riguardano un nuovo dungeon, la possibilità di cambiare il proprio abbigliamento, personaggi inediti e la compatibilità con Pocket Printer. Quest'ultima viene utilizzata per stampare alcune foto che possono essere scattate durante alcuni momenti del gioco. Dalla francese Infogrames è in arrivo un platform su licenza Warner Bros intitolato **Carrot Crazy**. Nel gioco controllate Bugs Bunny e Lola, il cui scopo è quello di recuperare gli oggetti necessari per passare al livello successivo. **Carrot Crazy**, la cui data di uscita non è stata ancora prevista, sarà compatibile anche con le precedenti versioni di GameBoy.

Natsume si appresta a commercializzare i remake a colori della simulazione di pesca **Legend of the River King GB** e del gioco di ruolo **Harvest Moon GB**. Quest'ultimo conterrà un orologio interno grazie al quale il tempo nel gioco trascorrerà anche a macchina spenta. Natsume ha inoltre annunciato una nuova simulazione di pesca realizzata appositamente per GameBoy Color. **Legend of the Sea King GB** vanta sessantacinque pesci diversi, cinque tecniche di pesca, il trascorrere realistico del tempo e la possibilità di scambiare i pesci con gli amici tramite link. Attendetevi l'uscita del gioco per il mese di gennaio. Interplay ha annunciato due titoli per GameBoy Color. Il primo è **Caesar's Palace II**, una collezione di diciannove giochi d'azzardo sponsorizzata dal noto casinò di Las Vegas. Il secondo s'intitola **Wicked Surfing** e consiste in una simulazione di surf. Entrambi i giochi sono al momento orfani di una data d'uscita. Ubi Soft ha annunciato un puzzle game a uno o due giocatori intitolato **Hexcite**. Il gioco, compatibile anche con i GameBoy precedenti, uscirà nel mese di dicembre. Tam ha presentato il primo gioco per GameBoy Color a sfruttare la sua nuova periferica per la lettura dei codici a barre. **Birdie Gun** è un gioco di ruolo nel quale personaggi, oggetti ed incantesimi vengono creati leggendo i barcode dai prodotti di uso comune. E' anche prevista una modalità a due giocatori via link. **Birdie Gun** verrà distribuito in Giappone a partire da dicembre. Konami ha presentato ben quattro nuovi giochi per GameBoy Color, tutti previsti per la prossima primavera. I titoli sono: **World Soccer GB 2**, **Other Life Azure Dreams**, **Hyper Decathlon** e **Power Pro Baseball Gaiden**. Concludiamo con Viacom che, in occasione dell'annuncio dell'acquisto di Virgin Interactive, ha dichiarato di aver stretto degli accordi commerciali con un numero importante di software house giapponesi tra cui vi sono Hudson Soft, IREM, JVC e Capcom. Da quest'ultima ha ottenuto la licenza per convertire le versioni per GameBoy Color di **Bio Hazard** e **Street Fighter Alpha EX** recentemente annunciati dalla casa di Osaka.

Carrot Crazy

Harvest Moon

Birdie Gun

Legend of River King

Other Life Azure Dreams

Tetris DX

Wario Land 2

Legend of Zelda

NINTENDO WORLD

In una delle tante interviste che Miyamoto ha rilasciato dopo l'uscita di **Legend of Zelda: The Ocarina of Time**, l'uomo più rappresentativo della grande "N" ha rivelato alcuni dettagli circa l'eventuale espandibilità della sua ultima creazione. A quanto pare, la versione attualmente commercializzata di **Zelda** sarebbe già compatibile con il 64DD sebbene il futuro della periferica Nintendo sia abbastanza incerto. La realizzazione del gioco è stata effettuata contando sulla prossima uscita della macchina, quindi i livelli aggiuntivi del gioco sono già in fase di sviluppo. Miyamoto ha affermato che, nel caso venga cancellato il progetto del 64DD, è molto probabile che venga realizzata una versione migliorata di **Zelda** comprendente anche i nuovi livelli. Nintendo sta anche lavorando ad un gioco di guida chiamato **Mini Racers** attorno al quale è mantenuto il massimo riserbo. Non si conosce neppure il team di sviluppo a cui è stato affidato. Cercheremo di fornirvi maggiori informazioni nei prossimi numeri di Mega Console. Sempre dalla grande "N" arriva la conferma della data di uscita di **Banjo-Tooie**. Il sequel di **Banjo-Kazooie** sarà completato entro il prossimo inverno. Nintendo ha concluso un accordo con Lucasarts per la realizzazione di due giochi ispirati al primo episodio della nuova trilogia di Guerre Stellari intitolato Star Wars Episode I: The Phantom Menace. Al momento si conoscono i dettagli solo del primo titolo, chiamato provvisoriamente **Star Wars: Pod Racer**. Il gioco è una corsa su mezzi fanatscientifici organizzata sul pianeta Tatooine che, a quanto pare, costituisce una delle scene chiave del film. Nintendo si è riservata di fornire ulteriori informazioni al riguardo. La data di uscita di **Star Wars: Pod Racer** è fissata per il 21 maggio, contemporaneamente al debutto nelle sale americane di Star Wars Episode I: The Phantom Menace. Nintendo of America ha annunciato l'inizio dei lavori di adattamento per il mercato occidentale di **Ogre Battle 3**. Il gioco sarà distribuito in America l'estate prossima. Concludiamo con Eidos che ha rivelato alcuni dettagli circa il suo prossimo titolo per Nintendo 64. Intitolato **Extreme Sports 64**, consiste in un multi-evento contenente svariati sport estremi tra cui skate, snowboard e paracadute. Bocche cucite da parte di Eidos per quanto concerne la data di uscita.

Ogre Battle 3

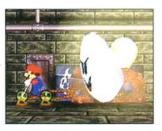
JEFF GORDON XS RACING

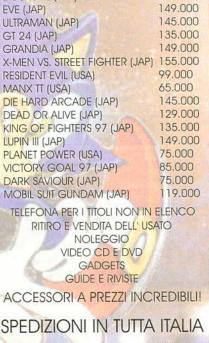
Realizzato in collaborazione con il pilota Jeff Gordon, questo gioco di guida è basato sulla visione futura che il suddetto campione ha avuto del campionato NASCAR americano. Il gioco infatti presenta circuiti futuristici e macchine che possono superare i quattrocento chilometri orari. Le caratteristiche del gioco includono dodici veicoli disponibili, otto circuiti caratterizzati da salti e curve paraboliche, comportamento realistico dei mezzi, suono tridimensionale, effetti di luce ed una modalità a due giocatori mediante split screen. ASC Games ritiene di completare lo sviluppo del gioco entro la fine del prossimo anno.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Il primo gioco realizzato da Capcom per Nintendo 64 è la conversione del Tetris disneyano recentemente distribuito nelle sale giochi giapponesi. **Magical Tetris Challenge**, pur rimanendo un clone del classico puzzle game sovietico, presenta alcuni elementi innovativi. Per aumentare l'imprevedibilità del gioco nel Versus Mode, è stata inserita è una magia che consente di cancellare una parte dei blocchi accumulati dal giocatore. E' stato inoltre ideato un sistema chiamato Temporary Landing System tramite il quale è possibile sapere in che modo si posizioneranno i pezzi. In **Magical Tetris Challenge** il giocatore può impersonare quattro storici personaggi del mondo Disney: Topolino, Minnie, Paperino e Pippo. Tra le modalità di gioco disponibili è anche presente uno Story Mode la cui storia varia a seconda del personaggio scelto. Contenuto in una cartuccia da 128 Mb, **Magical Tetris Challenge** sarà commercializzato a partire da gennaio '99.

MARIO BIG PARTY

Frutto della collaborazione tra Hudson e Nintendo, **Mario Big Party** è un gioco dell'oca digitale nel quale i partecipanti affrontano un sottogioco diverso in ogni casella in cui si spostano. I giochi contenuti sono ben cinquanta e spaziando dagli sparatutto ai rhythm game. Il gruppo di personaggi utilizzabili comprende tutti i classici eroi del mondo di Mario compresi Luigi, Peach, Yoshi, Wario e Donkey Kong. Fino a quattro giocatori possono partecipare contemporaneamente mediante split screen. **Mario Big Party** sarà distribuito in Giappone il 18 dicembre, Nintendo non si è ancora pronunciata circa un eventuale adattamento del gioco per il mercato occidentale.

SMASH BROTHERS

Anche Nintendo ha il suo **King of Fighters**. La grande "N" ha recentemente annunciato un picchiaduro poligonale avente come protagonisti i personaggi dei suoi giochi più popolari. I combattenti fino ad ora annunciati sono Pikachu, Link, Samus (**Metroid**), Fox McCloud, Mario, Yoshi, Donkey Kong, Kirby, Bowser e Blue Falcon (**F-Zero X**). Lo scopo del gioco è quello di scagliare i propri avversari fuori dall'arena di gioco usando le proprie abilità speciali oppure gli oggetti che appaiono sul campo. Tutte le tecniche utilizzate dai personaggi derivano dai loro rispettivi giochi di provenienza. Ad esempio, Pikachu può folgorare gli avversari usando scariche elettriche mentre Link può colpire con spada, bombe e boomerang. Le modalità di gioco incluse non sono ancora state definite. Al momento le uniche presenze certe sono il Battle Royal Mode e lo Stock Mode (modalità a squadre): entrambe consentono la partecipazione di quattro giocatori. Nintendo ha inoltre confermato la compatibilità del gioco con il Rumble Pack. Lo sviluppo di **Smash Brothers** dovrebbe essere completato entro la metà del prossimo anno.

Grandia II

Fra gli RPG per Saturn, **Grandia** è stato senza dubbio uno dei titoli più fortunati assieme ai vari episodi della saga di **Shining Force**. I programmatori di Game Arts hanno impiegato più di due anni e mezzo per realizzare **Grandia** ma grazie al clima lavorativo più favorevole che circonda il Dreamcast impiegheranno molto meno per l'inevitabile **Grandia II**. Game Arts dovrebbe farlo uscire verso la metà del '99. L'attenzione al dettaglio proposta da Grandia II e le prime schermate delle scene di battaglia fanno pensare a un RPG superlativo che farà invecchiare di 10 anni **Final Fantasy**! Secondo quanto riferitoci da Takeshi Miyaji, produttore del gioco, **Grandia II** proporrà gli stessi protagonisti del primo episodio ma un mondo del tutto diverso da quello esplorato nel primo episodio. Il suo predecessore era un'avventura dal tono drammatico; il seguito, invece, sarebbe un'avventura più "leggera" sullo stile dei film di Indiana Jones. Il sistema di gioco sarebbe praticamente lo stesso di prima, anche se perfezionato in vari punti. I miglioramenti più notevoli riguardano la veste grafica. I programmatori hanno creato una verosimile atmosfera urbana con i suoi abitanti e un sonoro di sottofondo molto realistico. L'attenzione al dettaglio è sbalorditiva. Nelle scene ambientate al chiuso è possibile, per esempio, distinguere la luce artificiale da quella naturale (proveniente dalle finestre). I personaggi hanno conservato le loro fattezze originarie, ma ora sono composti da poligoni. Altrettanto notevole è il sistema di riprese: la telecamera può ruotare di 360 gradi e in qualsiasi

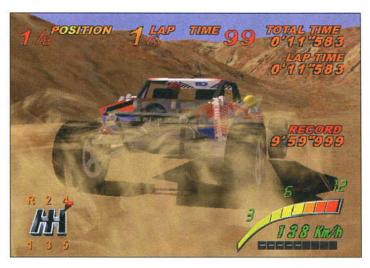
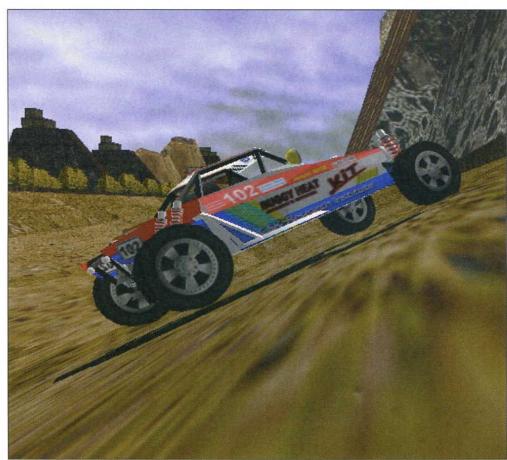
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GAME ARTS
GENERE	RPG
USCITA	GIUGNO 99

momento il giocatore può cambiare la visuale. I fondali delle scene di battaglia sono in 3D e i personaggi combattono con alcune spettacolari magie. Le visuali proposte dalla telecamera sono molto dinamiche (zoomate ed eleganti angolazioni di ripresa sono all'ordine del giorno), tanto da rendere il gioco molto simile a un film. La trama è ancora avvolta nel mistero ma il personaggio principale non è più un adolescente ed è invecchiato di una ventina d'anni. Il mondo proposto sarà molto più vasto di quello di **Grandia**. Secondo il signor Miyaji, si potranno disputare due tipi di partite via rete: una partita alla **Diablo** che dovrà necessariamente essere giocata con un modem per risultare apprezzabile e un tipo di partita convenzionale che potrà essere giocata anche senza un modem (da soli, quindi). Tuttavia il signor Miyaji sta attualmente pensando di includere uno schermo di connessione che permetterebbe ai giocatori di collegarsi al sito Internet di **Grandia II**. Su queste pagine elettroniche gli appassionati non farebbero altro che scambiarsi dati e informazioni, porre delle domande e forse partecipare a un concorso. Sempre a detta di Miyaji, il rapporto fra giocatori ordinari e giocatori in rete dovrebbe essere di 100 a 1. Questa è la ragione per cui **Grandia II** può essere giocato tranquillamente senza un modem.

Buggy Heat

Dopo **Sega Rally 2**, **Buggy Heat** sarà il secondo gioco di guida per Dreamcast ad essere messo in circolazione. Questo gioco di corse fuoristrada propone un'interessante parte simulativa e un originale sistema per l'affinamento delle capacità del pilota. Quello dei giochi di corsa fuoristrada è di norma un genere molto scomodo che viene respinto dagli appassionati di videogiochi automobilistici. Spesso le strade risultano troppo larghe e il sistema per l'affinamento della capacità del pilota inefficace. CRI ha cercato di risolvere questo problema inserendo un parametro temporale regolato a dovere. Persino gli errori compiuti in un tratto di strada molto ampio non verranno perdonati. Il giocatore potrà scegliere fra le modalità tipiche del genere: Championship, Time Attack, Training e VS con uno split screen in orizzontale per due persone. Le vetture selezionabili sono, in tutto, otto. La modalità di gioco Championship propone in tutto sei stage con condizioni atmosferiche e fasi temporali variabili: pioggia, neve, notte, giorno e così via. Il principale obiettivo del gioco è quello di "sgrossare" il pilota. In tutto si dovranno affrontare otto turni e i giocatori dovranno piazzarsi in una delle prime sei posizioni per avere la possibilità di continuare. Dopo una vittoria, i giocatori acquisiranno dei punti. Questi potranno poi essere caricati in rete affinché i giocatori possano prendere parte a un campionato su scala nazionale (tanto per fare un esempio). Con i punti raccolti il pilota potrà inoltre acquistare delle parti meccaniche presso un negozio e potenziare così la propria vettura. In **Buggy Heat** CRI ha inserito delle opzioni molto innovative. Per dirne una, si potranno salvare tutte le caratteristiche dei piloti nella memoria del VMS. Questi dati potranno quindi essere usati in una modalità di gioco "a

SCHEDA

pilota automatico" nel quale potranno gareggiare fino a otto vetture. I giocatori dovranno semplicemente trasferire i loro dati in un Dreamcast, dopodiché le macchine gareggeranno da sole. Nella modalità Time Attack, i giocatori potranno regolare manualmente diversi parametri come le condizioni atmosferiche o il periodo della giornata. La modalità VS, invece, aprirà la strada a diversi tipi di scontri: Uomo contro Uomo, Uomo contro Computer, ma anche Computer contro Computer. Quest'ultima opzione permetterà ai giocatori di studiare i circuiti (e magari usare alcuni parametri dei piloti precedentemente salvati). C'è poi un'altra interessante novità. In **Buggy Heat** si possono rivedere i tracciati già affrontati in una specie di replay. Sullo schermo verrà visualizzato l'interno di un abitacolo. I giocatori potranno vedere il pilota cambiare velocità, usare il freno o l'acceleratore e allo stesso tempo vedere il tracciato. Saranno dunque in grado di correggere i loro errori di guida con grande efficienza. Prima d'ora questa opzione non era mai stata inclusa in alcun gioco di guida, e i giocatori potranno giovarsene per migliorarsi come non avevano mai potuto fare in precedenza. **Buggy Heat** si presenta dunque come una grande promessa nel campo dei giochi di guida per Dreamcast. Speriamo solo che venga mantenuta...

Carrier

Nella terra del Sol Levante, **Bio Hazard** è diventato un autentico fenomeno di costume e diversi produttori di videogiochi hanno deciso di seguirne le orme sfornando una varietà di giochi d'azione a tinte horror di qualità variabile. **Carrier** è palesemente un clone di **Bio Hazard** che sfrutta le grandi risorse del Dreamcast. I programmatori sono riusciti a creare un'atmosfera molto realistica usando svariate angolazioni di ripresa ed effetti di luce in tempo reale. Come il titolo fa intendere (almeno a coloro che masticano l'inglese come se fosse il loro pane quotidiano), l'azione si svolge a bordo di una portaerei, la Heimdal. La misteriosa arma segreta che essa trasportava ha prodotto un tragico incidente: i membri dell'equipaggio si sono tramutati in morti viventi. I giocatori dovranno quindi togliere di mezzo questi zombie e risolvere numerosi rompicapo nell'intento di svelare il mistero. Si può scegliere fra due personaggi, Jack o Jennifer, e la trama proposta può svilupparsi in molteplici direzioni. Dal punto di vista estetico, **Carrier** non è all'altezza di **Blue Stinger**, ma occorre precisare che il gioco si trova ancora in fase di sviluppo. Attualmente i corpi dei personaggi sono praticamente privi di senso dell'equilibrio e alcuni poligoni soffrono di tremarella. Ciononostante è possibile percepire la grande potenza dell'hardware che si cela dietro la grafica. Quando vengono raggiunti da una moltitudine di proiettili, gli zombie esplodono letteralmente in mille pezzi. Se si spara a un braccio, è solo il braccio ad esplodere. Sparando alle loro gambe, invece, gli zombie vengono resi claudicanti. Gli autori di **Carrier** sembrano aver premuto fino in fondo il pedale del gore e hanno previsto una notevole quantità di sangue su schermo. **Carrier**, comunque, propone anche qualche interessante novità come l'«Auto Action System» e il «Multi Cast System». Per prima cosa il giocatore non combatterà da solo, ma farà parte di una squadra i cui elementi restanti verranno controllati dal computer («Auto Action System»). Per ripulire alcune zone si potranno mettere in atto delle strategie di

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	JALECO
GENERE	AVVENTURA
USCITA	1999

squadra. Nel corso del gioco si verificheranno numerosi colpi di scena atti a tenere alta la tensione. L'interazione fra gli elementi della squadra è molto profonda: quando un personaggio si troverà in difficoltà, il giocatore dovrà accorrere in suo aiuto, al punto da organizzare una elaborata missione di soccorso («Multi Cast System»). Benché siano molto simili dal punto di vista grafico, **Carrier** propone un sistema di gioco nettamente diverso da quello di **Bio Hazard**, essendo maggiormente orientato verso il lavoro di squadra. Sul Dreamcast, **Carrier** dovrà affrontare una concorrenza assai agguerrita: **Blue Stinger** (che appartiene allo stesso genere) e lo stesso **Bio Hazard: Code Veronica** (che oltre ad appartenere allo stesso genere propone un'atmosfera identica). Tuttavia Jaleco potrebbe avere la meglio proprio grazie alla trovata della cooperazione fra i vari elementi della squadra a cui appartiene l'alter ego virtuale del giocatore.

Chen Uen no Sangokushi

Il Chen Uen del titolo di questo gioco non è altro che un famoso soggettista e sceneggiatore di origine cinese che lavora nel campo cinematografico e gode di una notevole fama nella terra del sol levante. Come ormai sappiamo tutti, la contaminazione tra l'industria cinematografica e quella dei videogiochi è una piacevole abitudine degli ultimi anni, e il signor Uen non si è sottratto a questa regola, adoperandosi per produrre uno scenario che si potesse applicare a un videogioco. Il risultato è una commistione tra strategia e avventura ambientata nell'epoca Sangoku, vale a dire un'epoca medioevale in cui lotte fratricide, battaglie campali e, in poche parole, massacri a profusione erano all'ordine del giorno. Come potete vedere dalle foto, questo titolo ricorda molto le produzioni strategiche storiche di Koei degli anni passati, ma il fatto che nel progetto sia coinvolta Sega, la casa che lo distribuirà, fa ben sperare, soprattutto nella prospettiva di una conversione che sostituisca gli ideogrammi orientali con qualcosa di più comprensibile al mondo occidentale. Non diciamo proprio l'Italiano, ma almeno l'Inglese! Ad essere sinceri, Sega non ha confermato nulla; Game Arts invece ci ha assicurato che le sequenze di battaglia saranno riprodotte in 3D, che purtroppo non possiamo ancora mostrarvi. Quelle che vedete sono le uniche foto disponibili al momento! Ci troviamo di fronte al Braveheart nipponico virtuale? Solo il tempo potrà dirlo...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE **GAME ARTS**

GENERE **STRATEGIA**

USCITA **NON ANNUNCIATA**

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.299.000

BANJO KAZZOOJE L.99.000
BIOFREAKS TEL
BOMBERMANHEROS TEL
BODY HARVEST TEL
BUCK BUMBLE TEL
BUST A MOVE 2 L.99.900
CASTLEVANIA TEL
CHORO Q TEL
DOOM L.69.000
FIGHTER DESTINY L.99.000
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.79.000
DD KONG RACING L.79.000
DORAEMON 2 TEL
DUAL HEROS L.79.000
DUKE NUKEM 3D L.99.000
DUKE NUKEM ZERO HOUR TEL
EXTREME G L.84.000
EXTREME G 2 TEL.
F1 WORLD GRAND PRIX L.99.000
FORSAKEN tel
GEX 64 TEL
GOEMON GAMBERRE 2 TEL
GOLDEN EYE 007 L.104.000
GT RACING TEL
YOSSI ISLAND JAP L.59.000
KING OF PROBASEBALL L.69.000
KINGHILL SNOWBOARDING TEL
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCER 98 L.109.000
LAMBORGHINI USA L.79.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA TEL
LET'S SMASH TENNIS TEL.
MACE THE DARK AGE L.69.000
MARIO KART 64 USA L.109.000
MARIO NO PUOTOPIU TEL
MARIO PARTY TEL
MORTAL KOMBAT MYTH. L.99.000
MORTAL KOMBAT 4 TEL
MULTIRAC.CHAMP. L.59.000
NASCAR 99 TEL
NBA LIVE 99 TEL
NEW JAPAN PRO WRESTLING 2 TEL.
NHL 99 L.139.000
OFF ROAD CHALLENGE L.139.000
OLYMPICHOCKEY 98 L.99.000
POCKET MONSTER TEL.
PILOT WINGS L.59.000
PUYO PUYO SUN L.69.000
QUAKE L.95.000
QUEST 64 TEL
RAKUGA KIDS (KONAMI))
RUSH 2 EXTREME RACING TEL.
SCARS TEL.
SD HIRYUOKO NO KEN TEL
SIM COPTER TEL
SNOWBOARDING KIDS L.69.000
SUPERMAN
SUPER SPEED RACER TEL.
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH L.99.000
SIM CITY 2000 L.99.000
SNOWBOARDING 1080 L.99.000
SPACE STATION SILICON VALLEY TEL.
STAR FOX 64 L.89.000
STAR SOLDIER L.109.000
STAR WARS L.59.000
STAR WARS 2 TEL
TOP GEAR RALLY L.89.000
TOP GEAR OVERDRIVE TEL
TWISTED EDGE SNOWBOARDING TEL.
TUROK L.79.000
TUROK 2 TEL
ULTRAMEN BATTLE COLL. TEL.
ZELDA TEL
V-RALLY TEL
VR POOL 64 TEL
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF TEL
WAVE RACE L.69.000
WETRIX TEL
WCW VS NWO REVENGE TEL
WWF WAR ZONE TEL
VIRTUA HIRYUKO NOKEN L.119.000
WIPEOUT TEL.
WIN BACK TEL
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
WORLD CUP SOCCER 98 TEL
WORLD CUP FRANCE 98 KONAMI TEL
ADATTATORE CHIP FX L.39.000
PASSPORT TEL
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.19.900
MEMORY CARD 1MG L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.23.900
VOLANTE+PEDALIERA L.99.000
RUMB.PACK+MEM.C.1MG L.37.800

MEGADRIVE

MEGADRIVE+GIOCOL.69.000

ALIEN STORM L.25.000
BATMAN L.25.000
CRUE BALL L.25.000
DICK TRACY L.25.000
FIFA 95 L.29.000
FIFA 98 L.49.000
GHOSTBUSTER L.25.000
GOLDEN AXE L.25.000
HANG ON L.25.000
HOLYFIELD BOXING L.25.000
JAMES POND L.25.000
JOHN MADDEN FOOTBALL L.25.000
LAST BATTLE L.25.000
MICHEAL JACKSON L.25.000
NBA JAM L.25.000
OTTIFANTS L.25.000
QUACKSHOT L.25.000
PGA EUROPEAN TOUR L.25.000
SHAK FU L.25.000
SONIC 1 L.19.000
SONIC 2 L.25.000
VECTORMAN L.39.900
STRIDER L.25.000
THE KICK L.25.000
WONDER BOY 3 IN M. LAIR L.25.000
WORLD OF ILLUSION L.25.000

GAME GEAR: COLUMS L.25.000

ALADDIN L.29.000
ASTERIX L.29.000
WIMBLEDON TENNIS L.29.000
CASTLE OF ILLUSION L.29.000
DRAGON CRYSTAL L.29.000
GOLDEN AXE L.29.000
LION KING L.29.000
OUTRUN L.29.000
STREET OF RAGE 2 L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.39.000
G-LOCK L.29.000
SAILOR MOON L.29.000
SPIDERMAN L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION UNIVERSALEL309.000

GIOCHI USA/JAP

ALL SUPER ROBOT WAR TEL
3X3 EYES TEL
APOCALIPSE TEL
AZURE DREAMS TEL
BASS LANDING TEL
BIO HAZARD 2 L.89.000
BLACK BASS W/BLUE MARTIN TEL
BOMBERMAN 4 TEL
BRAVE FENCER MUSASHIDEN USA TEL.
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPCOM GEN. 2 TEL
CAPCOM GEN. 4 TEL
CAPCOM GEN. 5 TEL
CAPITAN COMMANDO TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q MARINE Q BOUT L.99.000
D2 COMIC LUPIN 3 L.89.000
DESTREGA L.129.000
DRAGON BALL F.BOAT L.85.000
DRAGON BALLZLEG. L.85.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22 L.85.000
EHRGAIZ TEL
EINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY TACTICS TEL TEL
FINAL FANTSY 8 GENNAIO TEL
EVANGELION L.109.000
GODZILLA TEL
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GUNBULLET II TEL
GUNDAM PERFECT ONE YEARL.89.900
GUNDAM 0079 L.69.000
GUILTY GEAR USA TEL
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
KI FIGHTING ILLUSION 98 TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY
LUPIN III L.99.000
KAMEN RAIDER TEL
KARTIA RPG USA L.119.000
KONAN TEL
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
MACROSS L.89.900
MEGAMEN LEGEND L.99.000
METAL GEAR SOLID USA TEL
METAL SLUG L.135.000
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.89.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.89.000
MOB. SUITE GUNDAM CHARS C.ATTACK
MOMOTARO STORY TEL
PARASSITE EVE USA L.129.000
POCKET FIGHTER TEL
R-TYPE DELTA TEL
RANMA 1/2 L.149.000
RALLY DE AFRICA L.129.000
RIDGE RACER 4 TEL
ROBOT WAR F TEL
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.129.900
SLAYER ROYAL 2 TEL
SMALL SOLDIER TEL
STAR WARS MASTER TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 DICEMBRE
STRYKER 1945 II TEL
SUPERMAN TEL.
SUZUKA ROAD RACE TEL
RIVAL SCHOOL TEL
S.ROBOT WAR 5 L.89.900
TALES OF DESTINY USA TEL
TEKKEN 3 L.69.000
TENCHU L.109.000
THUNDER FORCE 5 L.115.000
TOBAL II L.135.000
VAMPIRE SAVIOR EX ED. TEL
WILD 9 USA L.99.000
XENOGEAR USA TEL
CHIAMA PER ALTRE NOVITA USA/JAP

ACCESSORI

ACTION REPLY L.49.900
PLAYSTATION MAGAZINE L.29.000
JOYPAD COMP. L.19.900
MEMORY CARD 15B L.19.900
MEMORY CARD 120B L.38.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.49.900
PISTOLA CON RINCULO L.55.000
PRESA PAL ANTENNA L.29.000
PRESA ANTENNA X GIOCHI USA/JAP L.45.
SCART RGB L.19.900
VOLANTE+PEDALIERAN64 L.129.000

VIDEO CD CARD L.179.000

VIDEO CD CARTONI GIAPPONESI SAT/PSX L.29.000/39.000

DRAGONBALLZ /SAILOR MOON/GUNDAM/RANMA/CITY HUNTER/EVANGELION/ORANG ROAD/STREET FIGHTER/TIME BOKAN/ SPAWN/NONOMURA HOSPITAL/LAMU / LUPIN III/CITY HUNTER/PATLABOR/EXE EYES

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.70.000

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONE RITIROUSATO:

GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:

GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.39.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

GIOCHI PAL

ACE COMBAT 2 L.89.000
ACTUA TENNIS L.89.000
BREATH OF FIRE 3 TEL
CASTLEVANIA L.69.000
COMMAND & CONQUER L.49.000
COMMAND & CONQUER RED A. L.89.000
CRASH BANDICOOT 2 L.79.000

SEGUE./..

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

SEGUE ./..

PLAYSTATION PAL

COLIN MCREE RALLY L.89.000
CRASH BANDICOOT 3 L.89.000
FIFA 99 TEL
F1 98 L.89.000
INT. S.STAR SOCCR 98 L.89.000
LEGACY OF KAIN L.49.000
LOADED L.39.900
MDK L.49.900
MEDIEVILE L.89.000
MOTO RACER 2 L.89.000
NEWMANN HASS RACING L.59.000
OVERBLOOD L.39.000
ODDWORLD ABES OD. L.49.000
POINT BLANK L.75.000
PSYCHIC FORCE L.39.900
ROAD RUSH 3D L.69.000
SENSIBLE SOCCER 2000 L.89.000
STREET FIGHTER COLL. L.79.000
SKULL MONKEYS L.55.000
S.PUZZLE FIGHTER 2 TURBO L.57.000
TEKKEN 2 L.47.000
TEST DRIVE 4 L.59.000

GIOCHI SATURN

SATURN JAP TEL.

SATURN USATI L.99.000

PICCHIADURO

ALLNIPPONPROWRESTLING L.69.000
ANARCHY IN THE NIPPON L.89.000
ASTRA S.STAR TEL
DEAD OR ALIVE L.89.000
DIE HARD ARCADE L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.85.000
FIGHTERS MEGAMIX L.67.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.59.000
KING OF FIGHTERS 95 L.49.000
KING OF FIGHTERS 96+97 L.99.900
MARVEL S.HEROS L.79.000
MARVEL VS STREETFIGHTER TEL
MORTAL KOMBATTRILOGY L.59.000
POCKET FIGHTER TEL
REAL BOUT SPECIAL TEL
REAL BOUT COLLECTION L.99.900
SAMURAI SHOWDOWN 3+4 L.99.900
STREET FIGHTER COLL. L.99.900
TOSHINDEN URA L.29.900
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
VIRTUAL ON L.39.000
VIRTUA WRESTLING L.69.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY L.59.000
AREA 51 L.39.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
COTTON BOOMERANG TEL
CRIMEWAVE L.39.900
DIGITAL MONSTER TEL
CRUSADER NO REMORSE L.39.000
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.59.000
GALAXY FORCE II TEL
GUARDIAN FORCE TEL
GUN GRIFFON L.29.900
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.69.000
GUNDAM FINAL EDITION TEL
HEXEN L.35.000
HOUSE OF THE DEATH L.69.000
HOUSE OF DEAD+PISTOLA L.115.000
INDIPENDENCE DAY L.49.000
LAYER SECTION II L.89.000
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON 1 L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
SHIENRYU L.39.900
QUAKE L.59.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SOKIYUGURENTAU L.105.000
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.39.000
STEAM HEARTS TEL
STRYKER 1945 II TEL
TERRACRESTA 3D L.39.000
THUNDER FORCE V L.89.000
THUNDER STRYKE II L.49.900
VIRTUA COP 2 L.69.000
VIRTUA COP+PISTOLA L.75.000

PLATFORM/PUZZLE FLIPPER

BAKU BAKU L.59.000
BLAST CHAMBER L.35.000
BOBBLE BOBBLE SYNPHONYL.99.000
BOMBERMAN WARS TEL
BUST A MOVE 2 L.59.000
BUST A MOVE 3 L.59.000
CAPCOM COLLECTION 1 TEL
CAPCOM COLL.2 (ghost'nghols coll.)
CAPCOM COLLECTION 3 TEL
CAPCOM COLLECTION 4 TEL
CAPCOM COLLECTION 5 TEL
DIGITAL PINBALL L.29.900
FARLAND SAGA RPG TEL.
KONAMI MSX COLLECTION L.89.000
METAL SLUG L.129.900
MICKEY MOUSE COLLECTION TEL
NIGHT'S L.43.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
PUZZLE FIGHTER II TURBO L.59.000
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
S.ROCKMAN ADVENTURE L.95.000
SHINOBI EX L.39.900
SILUETTE MIRAGE L.99.000
SONIC JAM L.69.000
SONIC 3D BLAST L.69.000
SONIC R L.59.900
TETRIS PLU S L.45.000
WINNING POST PROGRAM 98 TEL.
WONDER 3 L99.000

BUON NATALE A TUTTI

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

ANDRETTI RACING L.39.900
DAYTONA L.29.000
DECATHLETE L.55.000
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 97 L.29.900
FIFA 98 L.49.000
FORMULA KART L.55.000
GLASS COLOR'S SNOW TEL
HARDCORE 4X4 L.49.000
MANX TT L.43.000
NASCAR 98 L.59.000
NBA ACTION 97 L.29.000
NBA LIVE 97 L.29.000
NBA LIVE 98 L.49.000
NHL 97 L.29.000
NHL POWERPALY L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.39.000
OLYMPIC SOCCER L.29.000
STEP SLOP SLIDER L.88.000
SCORCHER L.49.000
SEGA RALLY L.49.900
SEGA TOURING CAR L.64.000
ZAP SNOWBOARDING 98 L.59.000
VIRTUA RACING L.29.000
WINTER HEAT L79.000
WIPEOUT L.29.900
WIPEOUT 2097 L.55.000
WORLD CUP PRO GOLF L.29.900
WORLD CUP 98 FRANCE R. TEL
WORLD WIDESOCCER97 L.49.900

AVVENTURA/RPG STRATEGIA

ALBERT ODISSEY L.88.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
BIO HAZARD 2+RAM TEL
BLACK MATRIX TEL
BURNING RANGERS TEL
DEEP FEAR TEL
DIE HARD TRILOGY L.57.000
DRACULA X L.95.000
DRAGONE FORCE L.49.000
DRAGONE FORCE II L.99.900
DRUID L.109.000
DUNGEON & D. COLL. TEL
EVANGELION-GIRFIREND L.115.000
GRANDIA L.99.900
GRANDIA DIGITALMUSEUM L.99.000
GRID RUNNER L.39.000
LANGRISSER TRIBUTE TEL
LOST WORLD L.55.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
RESIDENT EVIL L.85.000
RIVEN (MYST II) L.119.000
SAKURA WARS II L.139.000
SOL DIVIDE TEL
SHINING FORCE III USA TEL
SHINING FORCE III SCE.2 TEL
SHINING FORCE 3 SCE.3 TEL
SLAYER ROYAL 2 TEL
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
TERRA FANTASTICA L.69.000
TOMB RAIDER L.49.000
THEME PARK L.44.000
VIRTUAL HYDLIDE L.29.900
WARCRAFT II L.39.000
SAKURA WARS 2 L.139.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.000

VIRTUA FIGHTER 2+VIRTUA COP+DAYTONA L.69.000

ACCESSORI

JOYPAD COMP. L.27.000
JOYPAD SEGA L .39.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L .38.000
ADATTATOREUNIV.+RAM4M L.59.00
CONV. PAL/ANTENNA L.39.000
RIVISTA SATURN FAN L.35.000
PISTOLA SEGA L.59.000
PISTOLA CON RINCULO L.59.000
CAVO S-VHS L .29.000
VOLANTE+PEDALIERAL.99.000

VIDEO CD CARDL.179.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000

DREAMCAST

DREAMCAST 20/11/98

VISUAL MEMORY
TASTIERA
SONIC ADVENTURE
SEGA RALLY 2
VIRTUA FIGHTER 3
D2
GODZILLA
SENGOKU TURB
SEVENTH CROSS
MONSTER BRED
SEGA VIRTUA GOLF
CLIMAX LANDERS
MONACO GP SIMULATION
RAYMAN 2
BLUE STINGER
JULY
EVOLUTION
VISUAL MEMORY SISTEM L.79.900

GAMEBOY A COLORI TEL.

WARIO LAND 2 (COLOR) L.99.000
TETRIS PLUS (COLOR) L.99.000
DRAGON QUEST L.119.000
BATMAN FOREVER L.45.000
BUGS BUNNY 2 L.45.000
CONTRA ALIEN WARS L.45.000
DOUBLE DRAGON 2 L.45.000
INDIANA JONE LAST CRUS. L.45.000
JUNGLE BOOK L.45.000
LOONEY TOONS 2 L.45.000
SAMURAI SHOWDOWN L.45.000
SPIDERMAN X-MEN L.45.000
STREET FIGHTER 2 L.45.000
SUPERMAN L.45.000
TOP RANK TENNIS L.45.000
TRACK & FIELD L.45.000
WORLD BEACH VOLLEY L.45.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.19.000
ART OF FIGHTING 2 L.19.000
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC. L.19.000
FATAL FURY 3 L.69.000
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 98 TEL
METAL SLUG 2 L.129.000
MUTATION NATION L.69.000
REAL BOUT 2 L.129.000
SENGOKU L.69.000
TOP HUNTER L.19.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000

NEO GEO POCKET PORTAT.

KING OF FIGHTER R L.99.000
MELON CHAN L.89.900
SHOGI CHESS L.89.900
NG CUP SOCCER 98 L.89.900
BASEBALL STARS L.89.900
TENNIS L.89.900

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.49.000
CAPITAN COMMANDO L.65.000
CASPER L.39.000
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
FATAL FURY SPECIAL L.69.000
FIFA 98 L.55.000
F-ZERO L.49.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
S.MARIO KART L.59.000
TETRIS ATTACK L.49.000
ZELDA L.69.000
JOYPAD L. 19.900

GIOCHI PC ENGINE

FATAL FURY II L.29.000
DAVIS CUP TENNIS L.29.000
SUPER SOCCER W.CUP L.29.000

VIDEOCASSETTE MANGA INITALIANO

KEN IL GUERRIERO IL FILM, 110MIN. L.39.900
CITY HUNTER III VIDEO 1, 100 MIN. L.39.900
CITY HUNTER III VIDEO 2,3,4, 75 MIN. L.32.000
RANMA 1/2-LE SETTE DIVINITA' DELLA FORTUNA, 80 MIN. L.39.900
RANMA 1/2-LA SPOSA DELL'ISOLA DELLE ILLUSIONI, 60 MIN. L.39.900
RANMA 1/2 OAV 1&2, 60 MIN. L.39.900
RANMA 1/2 SERIE TV, N.11 FILM L.32.000 CAD.
EVANGELION GENESIS 1,2,3,4, 60 MIN.L.39.900

I CAVALIERI DELLO ZODIACO:

LA DEA DELLA DISCORDIA, 50 MIN. L.39.900
L'ARDENTE SCONTRO DEGLI DEI,50MIN. "
LA LEGGENDA DEI CAVALIERI SCARLATTI "
L'ULTIMA BATTAGLIA, 50MIN. L.39.900

DRAGON BALL:

LA LEGGENDA DELLE 7 SFERE,60 MIN. L.39.90
LA BELLA ADDORM. A CASTEL DEMONIO "
IL TORNEO DI MIIFAN, 50 MIN. L.39.900

DRAGON BALL Z:

DRAGON BALL Z THE MOVIE, N.8 FILMS L.39.900 CADAUNO.
IL LEONE NERO, 45 MIN. V.M.18 L.39.900
EL HAZARD, N.4 FILM L.39.900 CADAUNO
STREET FIGHTER 2 VICTORY, N.14 FILM, 75/50 MIN. L.24.900 CADAUNO
ORANGE ROAD, N.9 FILM L.32.000 CADAUNO

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZ L.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS S L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00
SERIE HOKUTO NO KEN L.29.000

PORTACHIAVI: TEKKEN3,KING OF FIGHTERS97(ISPZ),RANMA 1/2, EVANGELION, DRAGONBALL Z,MAZINGA,GOLDARKE ECC. L.5000 CADAUNO/L.35000 10PZ.

Aero Dancing

Aero Dancing è stato sviluppato da CRI, una joint-venture multimediale fra Sega e CSK. Questa compagnia ha curato la conversione di svariati quanto famosi coin-op sul Saturn e ha inoltre messo a punto alcune parti dei programmi per lo sviluppo di giochi sul Dreamcast. Dopo anni di lavoro in sordina per Sega, CRI ha deciso di usare la propria esperienza nel campo della tecnologia videoludica per programmare da sé i suoi titoli. **Aero Dancing** e **Buggy Heat** saranno i primi titoli CRI a uscire in Giappone. Al posto dei soliti duelli ad alta quota fra aviogetti militari e affini, **Aero Dancing** propone una simulazione di volo acrobatico in tempo di pace sullo stile di **PilotWings**. Rispetto al suo modello, però, **Aero Dancing** mostra un mondo più reale e si avvale di una guest star d'eccezione: la squadra nazionale nipponica di piloti acrobatici, altrimenti nota come Blue Impulse (la risposta del Giappone alle nostre Frecce Azzurre, insomma). L'obiettivo principale del gioco sarà quello di realizzare delle figure acrobatiche simili a quelle che i piloti acrobatici devono eseguire per poter diventare membri della Blue Impulse. Il giocatore potrà scegliere fra 11 velivoli diversi. Tuttavia il campionario disponibile sarà diverso da quello proposto dai soliti giochi d'azione ambientati nei cieli. Tutti gli aerei offerti saranno infatti di origine giapponese. Sarà possibile selezionare i classici modelli in dotazione alla Blue Impulse come il T4, il T-2 e l'F86F, oppure i modelli di cui dispongono le forze di autodifesa del Giappone: l'F-1, l'F-2, l'F4J, l'F15J e l'RF-4E (versioni rivedute di alcuni velivoli americani). Ciascuno di questi modelli darà sensazioni diverse al giocatore. Si potrà scegliere fra tre diverse modalità di gioco. Nel gioco principale, Blue Impulse Mission, l'obiettivo del giocatore sarà quello di diventare Comandante della Blue Impulse. Per arrivare a questo traguardo dovrà eseguire diverse figure acrobatiche. In tutto sono proposte 10 fasi: addestramento (fasi dalla no. 1 alla no. 4), gavetta (fasi dalla no. 5 alla no. 9) ed Expert (fase no. 10). Ogni missione inizierà con un briefing e sarà seguita da una fase in cui il giocatore dovrà eseguire le istruzioni ricevute. Solo nella fase Expert il giocatore potrà scegliere quale posizione occupare nella formazione.

I giocatori piloteranno con il joystick analogico e controlleranno la manetta del velivolo con i pulsanti. Sarà possibile inserire o disinserire il fumo. In qualsiasi momento si potrà cambiare la visuale: soggettiva

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**CRI**
GENERE	**SIMULAZIONE**
USCITA	**1999**

dall'abitacolo, alle spalle del pilota e formazione. La caratteristica più interessante di **Aero Dancing** è la possibilità di giocare in quattro simultaneamente (sul Dreamcast troverete infatti porte per quattro controller). In questo caso sarà disponibile solamente la terza delle visuali summenzionate. I programmatori della CRI inseriranno anche qualche modalità supplementare alla Sky Mission Attack (nessun duello aereo, solo un'azione offensiva da portare a termine in un determinato periodo di tempo). In questa modalità i giocatori dovranno espletare diverse missioni secondarie e raccogliere il maggior numero possibile di bonus (un sistema simile a quello conosciuto in **PilotWings**). In tutto saranno proposte nove missioni. I principianti potranno allenarsi a dovere per mezzo di un'apposita modalità di gioco (volo libero) e i velivoli potranno anche essere personalizzati attraverso qualche semplice ritocco. Un'opzione di playback permetterà ai giocatori di osservare la loro performance per migliorarsi. Una grafica curata fin nei minimi particolari, un buon sistema di gioco e la già citata opzione multiplayer dovrebbero fare di **Aero Dancing** uno dei titoli più popolari fra i possessori di un Dreamcast.

Castlevania

Aglio...? C'è! Paletti di legno...? Ci sono! Acqua Santa...? Imbottigliata e pronta all'uso! Bene, siamo pronti ad affrontare tutto ciò che si nasconde nei meandri di **Castlevania**!

Dracula è tornato e il suo esercito di vampiri impazza per le terre di Castlevania in cerca di sangue fresco di origine umana. Quattro cacciatori di vampiri, però, sono già in stato di allerta e nel cuore della notte si lanciano all'attacco dei perfidi tirapiedi del conte transilvano. Peccato, però, che di notte i vampiri siano più forti e usino le tenebre per scatenare i loro poteri sovrannaturali e la loro magia nera. Non che di giorno le cose siano più facili, perché i vampiri si nascondono anche nelle ombre...

Questa la premessa dell'imminente **Castlevania** versione Nintendo 64, trasformato per l'occasione in un'avventura poligonale in 3D.

Nel prodotto finale, Castlevania permetterà al giocatore di scegliere fra quattro personaggi diversi, fra cui l'uomo lupo Cornell Reinhart e Kola con la sua motosega. Nella versione che abbiamo avuto il piacere di provare erano solo due i personaggi che si potevano selezionare: Schneider Belmont e la piccola Carrie Eastfield.

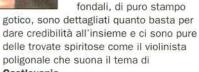
Schneider, per chi non lo sapesse già, è l'ultimo esponente di una grande famiglia di ammazzavampiri. Per annientare l'opposizione, questo fustacchione si serve di una lunga frusta e di una spada. Carrie, invece, non è che una bambina di 12 anni, eppure è perfettamente in grado di tenere testa ai succhiasangue che le vengono incontro con intenzioni decisamente losche. Come può essere? E' presto detto. Carrie è infatti dotata di poteri magici, proprio come la piccola protagonista del film *Fenomeni Paranormali Incontrollabili*. Certo, questa non si limita ad appiccare incendi, comunque il tipo è quello.

I primi nemici che si incontrano nel gioco sono gli scheletri. Questi raccapriccianti ammassi di tibie e scapole rompono le scatole per tutta la durata del primo livello, ambientato in una foresta stregata. Comunque non c'è motivo di farsela sotto: come abbiamo già avuto modo di vedere, infatti, basta un colpo di frusta ben assestato per rompere in due i loro lisci e bianchi crani. Spesso gli scheletri, che fra l'altro sono disegnati e animati con grande cura, affiorano dal sottosuolo in una sequenza di grande effetto: sembra proprio di rivivere in prima persona quella famosa scena della mitica pellicola fantasy *Gli Argonauti*, quella in cui l'eroico Giasone e i suoi uomini si trovano ad affrontare di punto in bianco un esercito di soldati scheletrici muniti di spada.

L'intelligenza degli scheletri, poi, è sbalorditiva: quando individuano la vostra presenza non vi mollano più e alla prima occasione buona vi circondano in gruppo e vi si avventano addosso con una ferocia che (giustamente) non ha nulla di umano. Non per niente Schneider, prima di dare inizio alla sua pericolosa missione, si fa il segno della croce!

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	AZIONE
USCITA	ESTATE '99

Per capire dove indirizzare la propria arma ci si serve di un piccolo cursore giallo di forma quadrata che viene fatto scivolare lungo lo schermo. Quando questo quadratino si illumina di rosso, significa che il bersaglio è perfettamente a portata di tiro.
Come i vari **Castlevania** giocati sul Super Nintendo, questa versione a 64-bit è piena di piattaforme insidiose e di baratri senza fondo. Anche se, come già accennato, il primo livello è ambientato in una foresta, i nostri eroi non tardano a imbattersi in un abisso profondo. Come attraversarlo?
Semplicissimo. Dall'altra parte del baratro c'è una comoda leva che può risolvere la situazione. Solo che per raggiungerla non si può fare altro che usare delle piattaforme sospese a mezz'aria l'una sopra l'altra in modo da formare qualcosa di molto simile a una rampa di scale, anche se molto meno comoda.
Nel gioco c'è una quantità di splendidi effetti visivi, esplosioni in testa. I fondali, di puro stampo gotico, sono dettagliati quanto basta per dare credibilità all'insieme e ci sono pure delle trovate spiritose come il violinista poligonale che suona il tema di **Castlevania**.

Castlevania 64 (perché non chiamarlo addirittura così?) butta davvero bene. I fondali sono di ottima fattura, i mostri sono spaventosi e alcuni dei boss sono davvero terrificanti. Avanti, Konami, facce trema'!

Hybrid Heaven

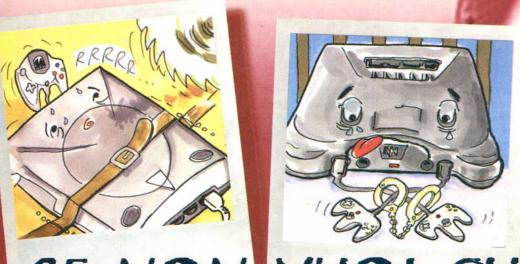
Come avere un RPG, un picchiaduro, un'avventura 3D e un film interattivo in un colpo solo? Semplice, basta acquistare l'imminente Hybrid Heaven! In verità si tratta di uno dei titoli per Nintendo 64 più misteriosi di cui la stampa specializzata si sia mai occupata. E' stato presentato in un filmato su videocassetta innumerevoli volte, ma questo mese abbiamo finalmente avuto l'occasione di mettere le mani su una cartuccia giocabile. Il gioco unisce scazzottate, rompicapo da risolvere e azioni esplorative a una trama fantascientifica piuttosto originale. Per farla breve, il presidente degli Stati Uniti d'America è stato rapito dagli extraterrestri e il compito di liberarlo è stato affidato a John Slader e alla sua squadra di agenti speciali. Giocare a **Hybrid Heaven** è come prendere parte a uno dei più terrorizzanti film di fantascienza mai realizzati. Il gioco inizia con uno splendido filmato di cinque minuti che presenta la trama e i personaggi principali. Spesso, durante la partita, il gioco viene interrotto da sequenze animate dal taglio cinematografico che servono a presentare il nuovo rompicapo da risolvere o il nuovo mostro da affrontare. La prima cosa che si nota in **Hybrid Heaven** è il bizzarro sistema di gestione dei combattimenti. I livelli tridimensionali possono essere esplorati in piena libertà, ma quando ci si trova faccia a faccia con un mostro, la scena lascia il posto a una lotta a turni gestita per mezzo di un apposito menù. Per combattere si scelgono calci, pugni, mosse speciali e parate da una serie di elenchi. Sbrigate queste formalità, si passa quindi al combattimento vero e proprio, durante il quale bisogna cercare di colpire il punto debole del mostro. Per sapere se gli attacchi producono qualche risultato basta osservare la barra che indica la quantità di energia di cui il nemico dispone. Inutile dire che un'altra barra da tenere d'occhio sarà quella che indica l'energia del proprio personaggio, dato che il suo avversario non se ne starà con le mani in mano. I mostri da affrontare sono centinaia e ognuno di essi combatte a modo suo. Fra gli esponenti dell'opposizione, poi, vi sono degli esseri che durante uno scontro possono potenziarsi usando delle riserve

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	AVVENTURA
USCITA	ESTATE '99

di energia. I mostri che hanno fatto uso di queste riserve sono riconoscibili dall'alone di luce azzurra che li circonda alla maniera di uno scudo. Come già accennato, in **Hybrid Heaven** non ci si limita a lottare contro legioni di alieni ripugnanti, ma si cerca anche di risolvere svariati rompicapo. Cammin facendo si incontrano scienziati, tecnici e altri agenti con i quali è possibile parlare allo scopo di cavare loro qualche indizio o magari anche un lasciapassare per le aree riservate. Ci si imbatte inoltre in videoterminali che permettono di aprire porte sigillate, sempre che si disponga del dischetto giusto con cui accedere al sistema operativo. Ricco di momenti emozionanti oltre che provvisto di una trama molto interessante, **Hybrid Heaven** si profila insomma come una valida alternativa al solito film "de paura" da vedersi in videocassetta il sabato sera insieme agli amici.

Survivor - Day One

Siete completamente soli, intrappolati in un relitto di astronave adagiato sul letto del mare. E ci sono centinaia di migliaia di mostri orribili che vi danno la caccia... **Survivor** è un'avventura tridimensionale nella quale il giocatore esplora una nave spaziale di origine extraterrestre sfuggendo nel contempo a una cricca di mutanti antropofagi grossi come armadi che si fanno chiamare Fayrs. Ci sono innumerevoli rompicapo in puro stile RPG da risolvere. Fra le altre cose, il nostro eroe deve capire come usare i terminali del computer di bordo per aprire porte e raccogliere indizi. La cosa ovviamente risulta tutt'altro che facile, dato che dietro ogni angolo si nascondono diversi esponenti della summenzionata famiglia di cannibali alieni, pronti a saltare fuori dall'ombra e a farvi a pezzi. Non che il nostro valoroso naufrago delle stelle sia costretto ad affrontare questi ripugnanti esseri a mani nude. Ma ci mancherebbe altro! I programmatori sono stati così gentili da equipaggiarlo di un cannone di piccolo calibro allacciato al suo braccio. Quando viene attaccato, si può immediatamente richiamare un puntatore laser e usare questo potente folgoratore per ridurre gli aggressori a una poltiglia fumante. L'arma da fuoco in questione va attivata premendo il tasto R sul retro del controller. Quando si preme questo pulsante, la telecamera virtuale effettua una zoomata in avanti fino a entrare direttamente nella testa del nostro eroe, permettendovi così di prendere la mira più agevolmente. Attivata questa soggettiva, si può quindi premere il tasto L sul retro del controller per richiamare il puntatore laser (ovviamente di colore rosso) e usare quest'ultimo per fare secchi i temuti Fayrs. L'astronave in cui il protagonista si muove si presenta munita di oggetti che possono essere usati in una varietà di modi. Per esempio possono servire da scalette con cui raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Anche se il gioco si trova ancora allo stadio embrionale è già possibile rilevare qualche omaggio ai film della saga fantaorrorifica di *Alien*. All'inizio della sua missione, per esempio, il protagonista si trova in una sala corredata di cisterne di vetro piene d'acqua che ospitano dei mutanti in animazione sospesa. Non era forse in *Aliens - Scontro finale* (il secondo della serie) che Sigourney Weaver s'imbatteva in una sala piena di "strizzafaccia" in ammollo? Beh, se questi omaggi sono estesi a tutto il gioco ci ritroveremo senza dubbio con un'avventura davvero emozionante e terrificante. In ogni caso, Mega Console tornerà a occuparsi questo gioco quanto prima...

SCHEDA

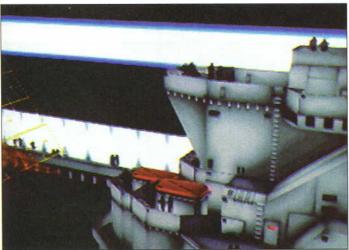
CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	1999

Evangelion

Fedele alla sua strategia, Bandai, dopo un'assenza relativamente lunga, è tornata al Nintendo 64 con **Evangelion**, un gioco basato su sequenze animate dal taglio cinematografico. In questi ultimi anni la saga di Evangelion si è affermata come una delle serie cinematografiche più fortunate che il Giappone abbia mai conosciuto, e naturalmente Bandai è ben contenta di sfruttare i diritti per lo sfruttamento commerciale di quest'opera... **Evangelion** è un picchiaduro tridimensionale caratterizzato da una veste grafica che pare più il lavoro di una troupe cinematografica che il frutto di un'équipe di programmatori. Splendidi effetti visivi e un sistema di riprese dinamico contribuiscono a riprodurre fedelmente l'atmosfera delle pellicole. Come nei film, sarà possibile vedere il volto del pilota cambiare espressione durante gli scontri. Nel corso del gioco si verificheranno numerosi colpi di scena e i giocatori dovranno proteggere il loro cordone ombelicale elettrico, unica fonte di energia di cui dispongono. La visuale migliore verrà proposta automaticamente ma si potranno scegliere diverse angolazioni di ripresa in tempo reale. Il gioco proporrà diverse missioni alle quali possano prendere parte tre EVA, ognuno pilotato da un essere umano: Shinji (il protagonista dei film), Aska e Rei. Si possono scegliere due modalità di gioco: «VS» o «Scenario».

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	BANDAI
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	PRIMAVERA 99

Per coloro che non sapessero nulla della serie, l'EVA è una specie di armatura antropomorfa che può essere manovrata da un essere umano, un po' come accadeva nella serie a cartoni animati Gordian. Il pilota diventa in pratica la coscienza dell'EVA, al punto che l'uomo e l'automa diventano una cosa sola. **Evangelion** è uno dei rari titoli per Nintendo 64 che non siano destinati a un vasto pubblico, ma solo agli appassionati di cartoni animati giapponesi. In attesa che il Dreamcast sostituisca a tutti gli effetti il Saturn, Bandai sembra aver trovato nel Nintendo 64 la piattaforma ideale su cui far approdare i suoi *anime* virtuali.

Ganbare Goemon 2

Per il Natale di quest'anno Konami metterà in commercio il sesto episodio della leggendaria saga di **Goemon**. E' la seconda volta che **Goemon** appare sul Nintendo 64 e probabilmente non sarà l'ultima dato che il personaggio sembra aver trovato in questa macchina una dimora ospitale e un pubblico adatto. Secondo quanto riferitoci da Tomoharu Okutani, "regista" della serie, la cosa più difficile da ottenere in questo sesto episodio è stata trovare delle idee innovative e creare nuovi personaggi. L'azione si svolge nuovamente nel periodo Edo e questa volta Goemon lotta contro fantasmi e gruppi di esseri mostruosi che appartengono al folklore giapponese. Il tono del gioco è, come sempre, farsesco e sono state inserite numerose parentesi animate. Questo secondo **Goemon** per N64 è composto da numerosi stage, ognuno dei quali ospita ben cinque boss. La veste grafica è stata migliorata e le angolazioni di ripresa proposte sono diverse da quelle conosciute nel gioco precedente. Le ragioni di questi cambiamenti risiedono nel fatto che questo nuovo **Goemon** può essere giocato da due persone, le quali possono collaborare per sconfiggere gruppi di nemici (il loro numero è infatti aumentato). Il ritmo del gioco è più frenetico e gli scontri più numerosi.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	AZIONE
USCITA	23 DICEMBRE

FIFA 99

Una delle serie sportive più longeve della storia dei videogiochi (sono ormai passati diversi anni dalla sua prima edizione), convertita ormai per qualunque tipo di computer e console approda nuovamente sul Nintendo 64 con questa nuova versione riveduta e corretta. Rispetto a quanto accadeva alcuna anni fa' infatti, i programmatori hanno cercato di inserire alcune interessanti innovazioni aggiungendo nuove modalità di gioco e migliorando il sistema di controllo nel tentativo di aumentare il realismo. Per quanto riguarda le opzioni è stato svolto un lavoro decisamente interessante dato che, oltre al ritorno dei club più famosi di tutta Europa sono state inserite cinque nuove modalità di gioco che, pur non offrendo incredibili innovazioni, incrementano sensibilmente la longevità; grazie al Quick Start, per esempio, si può iniziare una partita in pochi secondi, dato che quando appare la schermata di presentazione basta premere per due volte il tasto A per cominciare una partita (questa opzione è adatta per quei giocatori che utilizzano sempre lo stesso team) mentre nella sfida al Golden Goal, al contrario di quanto si potrebbe pensare, non vince chi segna per primo ma chi riesce a realizzare un numero di goal prestabilito. La Sports Cup e la Sports League consentono invece di prendere parte a una coppa oppure a un campionato in cui possono partecipare un numero variabili di formazioni provenienti da tutta Europa; parte da un concetto simile anche la Dream League, in cui è però il computer a selezionare le migliori formazioni europee per creare una sorta di super lega tra squadre di club. Una volta selezionata la modalità di gioco preferita (e ovviamente i due team che si devono affrontare) siamo quasi pronti per il calcio d'inizio; dico quasi perché, prima di mettere piede in campo rimangono ancora da mettere a posto un paio di settaggi. Bisogna ovviamente scegliere in quale stadio giocare (ne sono disponibili ben 19, tutte fedeli riproduzioni dei più importanti impianti esistenti), in che condizioni climatiche e la velocità; inoltre, solo se si sta affrontando un avversario controllato dalla console, c'è la possibilità di settare il livello di difficoltà tra i tre a disposizione. Per quanto riguarda invece il settore manageriale sono disponibili le solite opzioni che consentono di variare lo schema, la strategia e anche la posizione di ogni singolo giocatore.

UN CALCIO ALLA FIFA, EHM...

Sono diversi i cambiamenti che i programmatori hanno apportato nell'impostazione grafica di **FIFA 99**, in particolar modo per quanto riguarda le animazioni; i movimenti dei giocatori ora sono infatti più fluidi e curati e sono state aggiunte nuove giocate. E' stato sensibilmente migliorato anche il sistema di controllo, punto debole di tutti gli episodi della simulazione calcistica della Electronic Arts; ora infatti i giocatori rispondono in maniera più precisa e si riescono a costruire azioni di gioco abbastanza elaborate. Tutto questo è possibile grazie alla presenza di una serie di giocate, quali il doppio passo, il passaggio filtrante e la tattica del fuorigioco che ora sono facilmente utilizzabili mediante la pressione dei tasti C presenti sul pad. Sono poi stati aggiunti diversi tocchi di classe a livello grafico, soprattutto per quanto riguarda i brevi intermezzi che si possono ammirare dopo un goal oppure dopo aver commesso un intervento falloso; oltre infatti a tutta una serie di nuove esultanze, in caso di espulsione si può assistere, a seconda del giocatore, a delle semplici proteste oppure a un inizio di rissa con un piccolo scontro con il calciatore che ha subito il fallo. Nulla invece è cambiato per quanto riguarda il sonoro; se nella versione che abbiamo avuto modo di provare infatti la maggior parte degli effetti e del parlato non erano ancora stati inseriti, ci è stato garantito che come nelle precedenti versioni la

Michael Owen cerca di ingannare l'arbitro tuffandosi nel bel mezzo dell'area di rigore; anche questo è possibile in FIFA 99

"Ancora un intervento del genere e finirai presto sotto la doccia." Ovviamente è possibile anche settare la severità

Per la serie i festeggiamenti più stupidi, ammirate questa immagine...

CASA PRODUTTRICE: ELECTRONIC ARTS

SPORTIVO

Ecco un bell'intervento pulito sul pallone... o forse no?

Le discussioni con gli avversari sono all'ordine del giorno in FIFA 99, peccato non si possa ribaltare l'arbitro...

I portieri sono decisamente più abili

Gli stadi presenti sono ben 19, tutti realizzati con cura e attenzione

partita sarà allietata dalla telecronaca e dai commenti di Des Lynam. Da quanto abbiamo potuto vedere si tratta certamente di una produzione interessante anche se è ancora difficile dire se Electronic Arts riuscirà a produrre un titolo migliore di **International Superstar Soccer**.

AZIONI IN RIALZO

Ammettiamolo, tutti i titoli della serie FIFA sono molto simili tra di loro e le novità inserite molto spesso hanno riguardato solamente aspetti marginali del gioco. In questa nuova edizione, oltre ad alcuni cambiamenti che riguardano fondamentalmente l'aspetto estetico (il nuovo sistema di illuminazione e qualche nuova animazione) sono anche state inserite alcune novità che, almeno teoricamente, dovrebbero influenzare sensibilmente anche la struttura di gioco; eccone elencate alcune...

DIVERSE ALTEZZE
Konami ha inserito questa caratteristica in **ISS 98** e, visto che i risultati sono stati decisamente positivi, anche Electronic Arts ha deciso di seguire la strada intrapresa dalla software house giapponese. In parole povere ora tutti i giocatori non sono uguali, ma hanno differenti caratteristiche fisiche; saranno quindi presenti calciatori più alti, adatti quindi al gioco aereo oppure giocatori più bassi ma dotati di maggiore velocità e scatto (Di Livio, anyone?).

ACCELERAZIONE
Invece di avere a disposizione semplicemente un tasto per scattare i programmatori hanno ben pensato di aumentare il realismo anche in questa fase di gioco. In poche parole, se appena iniziata la corsa la velocità sarà ridotta dopo pochi secondi questa aumenterà in progressione.

PORTIERI MIGLIORATI
Potete lasciare il compito di parare al computer, ma se preferite potete anche prendere in mano il controllo dell'estremo difensore; utile soprattutto per far uscire il portiere quando un attaccante avversario è lanciato da solo verso la porta.

STOP DI PETTO
Mantenere il possesso quando si esegue uno stop di petto è sempre stata un'impresa abbastanza complessa; ora invece non solo è possibile controllare al meglio la palla, ma iniziando subito a correre si possono costruire rapidamente interessanti azioni.

Ci sono molti modi per superare un avversario; questo è uno dei migliori

Power Stone

Il coinvolgimento di Capcom nello sviluppo di giochi per Dreamcast era evidente già da alcuni mesi. I coin-op Capcom attualmente in circolazione sono stati convertiti su PlayStation con difficoltà e qualche volta con un notevole scarto di qualità. La cartuccia del Saturn offriva un buon sistema per realizzare delle conversioni ma il pubblico era limitato a patiti di giochi da bar. Oltretutto Capcom ha raggiunto i limiti della System 12, la scheda basata su tecnologia PlayStation. Disperata, Capcom ha provato anche a sviluppare qualche gioco sulla M2, ma ovviamente questi titoli non hanno mai visto la luce. Le piattaforme Dreamcast-Naomi sono senza dubbio l'ultima occasione che ha Capcom per risolvere il suo problema. Perciò non deve sorprendere che il primo titolo della Capcom ad essere annunciato per il Dreamcast sia un gioco realizzato con la Naomi. Presentato in un filmato su videocassetta nel corso dell'ultimo JAMMA Show, **Power Stone** si svolge nel 19° secolo, un periodo nel quale la tecnologia non era importante e l'avventura aveva ancora un significato. I giocatori combattono nella città, ma anche a bordo di un'imbarcazione. Più che un picchiaduro, **Power Stone** è un gioco d'azione. I giocatori si spostano liberamente in un ambiente molto vasto con il quale interagiscono in modo molto profondo. Oltre alle solite armi, i giocatori raccolgono ogni genere di oggetti di piccole dimensioni che poi usano in combattimento: botti, scatoloni e via dicendo. Inoltre possono usare l'ambiente per sfuggire a un'aggressione: salendo sugli scatoloni, su pareti più alte o su un lampione, per esempio. I personaggi sono curati nei minimi particolari e i loro volti assumono spesso delle espressioni che riflettono il loro modus operandi. Il problema principale posto da un ambiente tridimensionale è quello di tenere un personaggio nelle immediate vicinanze della telecamera per mantenere una certa tensione. Se quest'ultima viene a mancare, il gioco finisce ovviamente col diventare molto noioso. Capcom non ha divulgato molte informazioni sull'obiettivo del gioco, però ha fatto sapere che i protagonisti sono alla ricerca di alcune pietre misteriose che avrebbero il potere di tramutare in realtà i sogni di coloro che le possiedono. Quasi simultaneamente all'apparizione della versione a gettone, la Capcom ha annunciato un **Power Stone** per Dreamcast quasi identico nella grafica. Non sono stati divulgati particolari sulla differenza fra la versione sviluppata sulla Naomi e quella per il Dreamcast, ma è probabile che si potrà fare uso del VMS. Dovrebbe ad esempio essere possibile usare le armi acquisite sul Dreamcast sulla versione a gettone.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	IMMINENTE

MEGA chat

Climax Landers

Gli Autori Sotto Torchio!

I tifosi del Dreamcast possono vivere sonni tranquilli: non è certo il genere degli RPG che mancherà sul nuovo mostro a 128-bit targato Sega e chi se ne occupa non è certo un novellino. Per esempio Climax (da non confondere con Climax Graphics, gli sviluppatori di Blue Stinger) comprende persone che hanno lavorato a Landstalker e Dark Savior per Megadrive. Il nostro inviato Nicolas Di Costanzo ha pensato di scambiare quattro chiacchiere proprio con il presidente di Climax, Hiroshi Naito...

Mega Console: Quando avete cominciato a lavorare su Landers?
Hiroshi Naito: Abbiamo cominciato a pianificarlo l'anno scorso, durante l'estate. Il software per lo sviluppo ci è arrivato qualche mese dopo, verso la fine del '97.

MC: Da quanti elementi è composta l'equipe che si occupa di Landers? Quale gioco ha già realizzato?
HN: In pratica l'equipe comprende sia alcuni degli autori di **Dark Savior** che alcuni degli autori di **Landstalker**. Al gioco sta in effetti lavorando tutto il personale di Climax, cioè a dire 23 persone.

MC: Come vi trovate a sviluppare giochi sul Dreamcast?
HN: Ogni macchina ha il suo stile... Nel nostro caso non si usa il Windows CE di Microsoft. In futuro, usando Windows CE, sviluppare sul Dreamcast sarà uno scherzo. Paragonato a console come la PlayStation e il Saturn, il Dreamcast offre delle prestazioni di livello superiore. Il Dreamcast ci permette di realizzare delle cose che un tempo non si potevano fare assolutamente. Tuttavia, proprio per il fatto che le prestazioni sono migliorate, gli utenti sono più esigenti e vogliono qualcosa che risulti all'altezza delle capacità della console. Ed è proprio questa la cosa più difficile da fare.

MC: Che tipo di supporto vi ha concesso Sega?
HN: Quando abbiamo cominciato a sviluppare il gioco, l'hardware non era ancora in commercio, le specifiche finali non erano state decise e non era pronto neppure il software necessario per lavorare sulla macchina... Quando abbiamo incontrato delle difficoltà, Sega ci ha prontamente dato il suo aiuto. E' stato un momento difficile sia per noi che per Sega.

MC: A cosa vi siete ispirati per la realizzazione di Landers?
HN: **Climax Landers** è catalogabile come un RPG d'azione. E' un gioco che ha molte affinità con **Dark Savior** e **Landstalker**. Tuttavia il caso di **Climax** è diverso in quanto volevamo realizzare un RPG che potesse essere giocato da utenti di ogni genere. Questo è molto importante perché faremo uscire **Landers** mentre la macchina giungerà nei negozi. Vogliamo che il gioco sia apprezzato da un vasto pubblico e in particolare da giocatori che non abbiano una grande esperienza in alcun genere di gioco. Volevamo realizzare un RPG di tipo convenzionale. Molti appassionati ci hanno chiesto di fare un seguito di **Shining Darkness** e di **Landstalker**. **Landers**, invece, non è un sequel. Oggigiorno i personaggi possono essere realizzati in 3D, e possono muoversi in un ambiente tridimensionale. Per **Landers** siamo partiti da questa premessa.

MC: Qual è l'RPG che avete preso come modello? Zelda, forse?
HN: Non penso che siamo stati influenzati da **Zelda**. Ho semplicemente studiato la storia degli RPG e visionato diversi esponenti del genere.

MC: Ti piacciono gli RPG?
HN: Sì, sono un appassionato... Recentemente non ho avuto il tempo di giocare molto. **Landers** sarà un gioco molto lungo, come **Final Fantasy** e i vari **Dragon Quest**... Come RPG, però, **Landers** è un po' diverso. Quando avrete delle faccende da sbrigare, potrete interrompere la partita e quando avrete finito potrete riprenderla dal punto in cui l'avete interrotta. L'elemento caratterizzante di **Landers** è proprio questo. Quando si ha a che fare con un

gioco lungo e ci si riposa, alla fine ci si dimentica della trama. **Landers** è diverso.

MC: Qual è il sistema di gioco? E da cosa è stato ispirato?
HN: **Landers** è un gioco che impiega un sistema di comandi nelle fasi di battaglia. In pratica si tratta di un sistema simile a quello di **Dragon Quest**. Nelle fasi ambientate al chiuso, **Landers** ricorda **Shining Darkness**. E quando ci si incammina sulla strada ricorda giochi come **Dark Savior** e **Landstalker**.
Naturalmente, dato che il gioco è fatto interamente di poligoni, è possibile cambiare liberamente l'angolazione di ripresa. **Landers** è una sintesi di tutti questi giochi.

MC: I personaggi potenziano le loro caratteristiche progressivamente? Se sì, come funziona?
HN: Gli interni cambiano ogni volta che vi si mette piede. Sono randomizzati. Quando si esce dall'intrico di celle sotterranee ci si ritrova al livello di partenza. Nei dungeon i personaggi miglioreranno le loro

caratteristiche. Ogni volta che ci si introdurrà nelle celle sotterranee da principianti. I personaggi non si evolveranno, ma il livello del giocatore sì. Accumulerà dell'esperienza e maggiori informazioni sulla cella sotterranea in cui ha messo piede. In pratica quando il giocatore si introduce nei sotterranei e ne esce fuori senza morire, lo stage risulta finito. Si useranno solo gli oggetti reperibili all'interno dei sotterranei che si stanno esplorando e non sarà possibile portarli fuori. Perciò, ogni volta che entrerete in un nuovo intrico di celle sotterranee, ci entrerete da principianti.

MC: Quant'è vasto Landers? Quante mappe avete realizzato?
HN: Non è un RPG nel quale si esplora un mondo immenso con numerose città. E' una sola città in via di sviluppo. Il giocatore può recarsi in un posto soltanto, però ci sono numerosi sotterranei a cui si accede in modo casuale. Di fatto, i sotterranei non sono luoghi bui come si potrebbe pensare. Possono essere contenuti in un tempio, in una foresta e via dicendo. E' un mondo ben più vasto di quello esplorato in **Shining Darkness**.

MC: Landers propone una trama parallela come Dark Savior?
HN: No, il sistema è diverso. C'è una sola città abitata da decine di persone. Ognuna di esse vive a modo suo. Non sono semplicemente delle persone con cui chiacchierare. Quando ci si addentrerà maggiormente nel gioco si potranno rilevare la loro personalità e le loro differenze. Saranno loro i motori della trama.

MC: Quanti personaggi si possono selezionare all'inizio del gioco? C'è qualche NPC?
HN: All'inizio si può selezionare un personaggio soltanto. Quando si addentrerà nel gioco, il giocatore incontrerà gli amici del proprio alter-ego virtuale, quindi li potrà controllare. Non sono degli NPC. Rao e Lady sono due esempi. Si potrà persino controllare vecchi personaggi già apparsi nei precedenti giochi di Climax (Lady, per esempio, proviene da **Lady Stalker**). In tutto il giocatore può controllare sei personaggi.

MC: Cosa ci puoi raccontare della trama?
HN: Di solito gli RPG sono ambientati nel Medioevo. Per **Landers** abbiamo creato un mondo medievale ma abbiamo anche inserito qualche elemento tipico del mondo moderno, come ad esempio i grandi magazzini, nonché qualcosa di primordiale e

di avveniristico. **Landers** è una complessa combinazione di mondi molto diversi fra loro. Non posso raccontare nei dettagli la trama del gioco... dopotutto si tratta di un RPG. In pratica è un gioco che si può affrontare molte volte. Si può continuare a giocarlo anche dopo che la trama è giunta alla conclusione.

MC: In che modo si usa il VMS?
HN: Credo che alla fine ci saranno più di 10 giochi. Uno sarà basato sul concetto del Tamagotchi. Scaricherete un personaggio e lo alleverete all'esterno del gioco. Ci sono anche dei giochi che

hanno un contenuto molto diverso da quello del gioco originale: giochi d'azione, giochi d'azzardo come quelli che si trovano al casinò... Altri giochi, invece, avranno dei punti di contatto con il contenuto di **Landers**. Questi ultimi giochi saranno fondamentali per compiere dei progressi nel gioco principale. Beh, forse il termine "fondamentale" è un po' forte. Diciamo che faranno comodo.

MC: E' possibile scambiare informazioni attraverso il VMS?
HN: Sì, è possibile.

MC: Si usa il Modem?
HN: No, non lo si usa, e non figura assolutamente nel nostro progetto.

MC: Qual è stata la cosa più difficile da realizzare durante la fase di sviluppo?
HN: Attualmente ci troviamo in una fase difficile. Paragonate a quelle del Saturn, le specifiche del Dreamcast sono di gran lunga superiori. Per noi è stato molto difficile riuscire a sfruttare le capacità del Dreamcast. Col Dreamcast è possibile visualizzare una montagna di poligoni, più di quanti ne offra il Saturn. E noi abbiamo visualizzato un numero di poligoni superiore a quello previsto. Dovessimo convertire giochi da Saturn a Dreamcast sarebbe abbastanza facile, ma realizzare dei giochi che sfruttino la potenza del Dreamcast lo è molto meno.

MC: Quali effetti avete usato nel gioco?
HN: Abbiamo usato la nebbia, mipmap, tri-linear... Quasi tutto quello che la macchina poteva offrirci.

MC: Come avete usato gli effetti di luce?
HN: Finora abbiamo usato una sola sorgente di luce, una luce ambientale, ma nella versione finale potremmo usare diverse sorgenti nelle celle sotterranee. Nel prodotto finale ci saranno più punti di illuminazione. Sotto il personaggio ci sono già le ombre.

MC: A quanto viaggia l'aggiornamento dello schermo?
HN: In pratica 30 frames al secondo, ma vogliamo che nella versione finale di **Landers** vi siano delle fasi in cui il numero di frames salga a 60.

MC: Quante ore di gioco offre Landers?
HN: Vogliamo che gli utenti giochino senza limiti di tempo... Penso che un buon giocatore possa arrivare alla fine dell'avventura in una decina di ore. **Landers**, però, offre di più. Dopo aver finito coi sotterranei, si potrà ancora giocare. Ogni volta che ci giocherete incontrerete mostri diversi, ve li farete amici o ve li inimicherete, raccoglierete degli oggetti diversi... No, penso veramente che **Landers** sia un gioco che non finisce mai... Il punto di forza di **Landers** sta nel fatto che anche dopo essere giunto alla fine della storia, l'utente può giocarci svariate volte. Non voglio che **Landers** possa essere finito in sole 10 ore.

MC: I mostri potranno diventare degli amici. Può spiegarci come?
HN: Sì. Ve li farete amici, li metterete nel VMS e quindi li reintrodurrete nel Dreamcast.

MC: A che punto siete con la lavorazione? Cosa c'è rimasto da fare?
HN: **Landers** uscirà l'anno prossimo, a gennaio. In un RPG le parti principali sono le scene di battaglia. Ci stiamo ancora lavorando sopra allo scopo di offrire il miglior equilibrio possibile. Sicuramente ci lavoreremo ancora fino alla vigilia della sua uscita.

MC: Come si combatte?
HN: Si dà inizio allo scontro, la telecamera riprende l'azione da un'altra angolazione e la battaglia ha inizio. Si dovrà usare la testa molto più che in **Dragon Quest**.

MC: In che modo avete reso interessanti gli scontri?
HN: Abbiamo programmato un sistema di battaglie molto complesso. Non dovrete solamente menare le mani. Abbiamo dedicato molta attenzione all'aspetto strategico della cosa. I giocatori combatteranno, cercheranno di trovare delle soluzioni e se queste ultime non funzioneranno dovranno trovare delle valide alternative. Durante la lotta i giocatori dovranno scovare il modo migliore per continuare a combattere e per vincere. Non si combatterà per raccogliere denaro o accumulare punti-esperienza. I giocatori dovranno vincere la battaglia usando la testa. Neanche il tempo sarà un parametro importante. I giocatori useranno diverse armi e magie per portare a termine il lavoro.

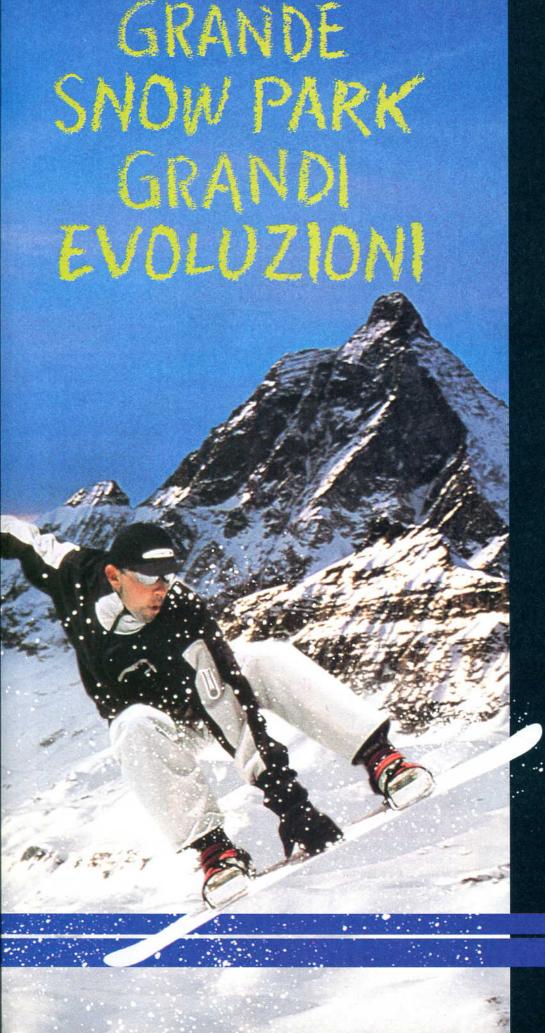
GRANDE SNOW PARK GRANDI EVOLUZIONI

- Uno Snow Park tra i pini del Lago Blu e Cieloalto
- Un half-pipe per bruciare energia
- Un campo scuola per diventare grandi
- Gobbe da togliere il fiato
- Un tracciato per il boarding-cross lungo un chilometro
- Musica, musica, musica...
- 30.000 lire* e lo ski-pass è tuo!

*Area-ski Carosello

Breuil
CERVINIA
VALTOURNENCHE

IERI, OGGI, DOMANI.

Sport & Promozione s.r.l. - Piazzale Funivie
11021 Breuil-Cervinia (AO)
Tel. 0166.94.44.11 - Fax 0166.94.44.99
Cervino S.p.A. - Piazza Bodoni, 3 - 10123 Torino
Tel. 011.81.82.111 - Fax 011.81.82.199

MEGA speciale

Neo Geo Pocket

Il 28 ottobre 1998 Shin Nihon Kikaku, meglio nota come SNK Corporation, ha fatto il suo ingresso nel mondo del divertimento elettronico portatile con il nuovo Neo Geo Pocket. Nato sull'onda dei continui successi ottenuto da Nintendo con il suo immortale GameBoy, Neo Geo Pocket è una console portatile di nuova generazione capace di gestire una grafica più fluida e dettagliata rispetto ai suoi predecessori. La sua compatibilità con Dreamcast ed il suo orologio interno lo rendono inoltre particolarmente adatto ai giochi di ruolo e alle simulazioni di crescita, generi estremamente popolari nel mercato giapponese.

LA MACCHINA

Una volta estratta la console dalla sua confezione si rimane subito colpiti dal peso e dalle dimensioni contenute della macchina. Nonostante la sua mole ridotta, la console risulta piuttosto comoda da impugnare. La pulsantiera si compone di quattro tasti: uno dedicato all'accensione, uno alle opzioni e due alle normali funzioni di gioco. La croce direzionale consiste in pratica in un joystick a micro-switch con la testa leggermente concava. Sebbene un po' piccolo, risulta particolarmente comodo sia nei giochi d'azione che in quelli gestionali. Il lato frontale della console è dominato da un monitor monocromatico ad otto sfumature di grigio capace di una risoluzione fino a 160x152. Non essendo a matrice attiva, lo schermo del Neo Geo Pocket soffre dei difetti tipici di questo tipo di monitor. E' infatti presente un fastidioso effetto di persistenza delle immagini, individuabile soprattutto durante le sequenze animate introduttive dal frame rate elevato. Non mancano inoltre problemi di contrasto in caso di utilizzo in luoghi poco illuminati, comunque risolvibili mediante l'acquisto dell'apposito sistema d'illuminazione da applicare alla console. Questi difetti rendono il monitor del Neo Geo Pocket estremamente inferiore rispetto a quello a colori TFT utilizzato dal GameBoy Color. Non è chiaro il motivo per cui SNK abbia deciso di dotare la sua console di uno schermo così tecnologicamente poco avanzato, soprattutto tenendo conto che una versione a colori del Neo Geo Pocket è già in avanzato stato di sviluppo. Se lo schermo monocromatico ricorda quello del GameBoy, questo non si può dire della grafica dei giochi che presenta un dettaglio ed una fluidità assolutamente impensabile per il portatile Nintendo. E' davvero un peccato che una simile potenza grafica sia sacrificata dalla scarsa qualità del monitor. Dal punto di vista sonoro, Neo Geo Pocket offre una qualità di musiche ed effetti sonori abbastanza soddisfacente, anche se da una console di nuova generazione ci si sarebbe aspettato molto di più. L'hardware contenuto in Neo Geo Pocket è stato appositamente sviluppato per il basso consumo energetico. Le due batterie AA poste sul fondo consentono un'autonomia di circa venti ore consecutive. La batteria al litio individuabile sempre sul fondo della macchina serve ad alimentare l'orologio interno. Grazie a quest'ultimo, Neo Geo Pocket consente di integrare nei suoi giochi funzioni come il trascorrere realistico del tempo e la memorizzazione del giorno in cui è stato effettuato il salvataggio.

Collegato al Dreamcast!

LA PRIMA ACCENSIONE

Neo Geo Pocket viene acceso mediante un pulsante posto a sinistra dello schermo. Alla prima accensione è necessario inserire alcuni dati personali che verranno poi memorizzati ed impiegati nei vari giochi. Se non è stata inserita nessuna cartuccia, vi viene presentata una schermata contenente cinque opzioni e l'ora attuale. Entrando nell'opzione posta in fondo allo schermo avete accesso al menù di scelta della lingua (Inglese e Giapponese) e di regolazione di data e ora. Come avviene per il fratello maggiore della console portatile SNK, tutti i giochi prodotti sia per il mercato occidentale che per quello giapponese contengono scritte sia in lingua nipponica che inglese. Scegliendo quest'ultima potrete quindi giocare alla maggior parte dei giochi senza preoccuparvi della comprensibilità del testo. Le altre voci del Pocket Menu riguardano il calendario, l'ora internazionale, l'oroscopo e la sveglia. Quest'ultima vi permette di regolare un orario in cui la console deve accendersi e mandarvi un segnale sonoro.

Dokodemo Mahjong

Baseball Stars

LE PERIFERICHE

SNK ha prodotto numerose periferiche per la sua console portatile, alcune delle quali sono già in commercio. Il giorno del lancio di Neo Geo Pocket erano disponibili

KING OF FIGHTERS R-1

Questa versione parodistica di **The King of Fighters '97** è indubbiamente il titolo migliore tra quelli proposti nella line-up di debutto di Neo Geo Pocket. Dal punto di vista grafico offre personaggi particolarmente dettagliati e splendidamente animati. Meno definiti i fondali che tendono a scomparire se il contrasto non è regolato in maniera corretta. Sono state conservate le musiche di tutti i personaggi mentre mancano i campionamenti vocali. I controlli sono estremamente simili al gioco originale, tutti i quattordici personaggi (più sette segreti) presenti conservano tutti i colpi speciali e le super mosse che possedevano in **KoF '97**. E' persino possibile scegliere tra la modalità Extra ed Advanced. Le modalità di gioco comprendono anche gli scontri in doppio da effettuare tramite il cavo di collegamento. **King of Fighters R-1** è in assoluto il miglior picchiaduro prodotto appositamente per una console portatile, un titolo che ogni possessore di Neo Geo Pocket dovrebbe acquistare.

MELON-CHAN NO SEICHOU NIKKI

Il "Diario della Crescita della Piccola Melon" è una growing simulation che miscela gli elementi di gioco di **Tamagotchi**, **Princess Maker** e dello storico **Little Computer People**. In qualità di tutore del piccolo angelo Melon, dovrete educarla ed aiutarla a crescere durante i suoi dodici anni di permanenza sulla Terra. L'interfaccia è costituita da varie icone che danno accesso a dei sotto-menù contenenti le varie azioni disponibili. A seconda di come vi comportate, il gioco presenta numerosi finali differenti. E' persino possibile collegare due Neo Geo Pocket per consentire alle due Melon di dialogare e persino combattere. Il maggiore ostacolo al gioco è ovviamente costituito dalla barriera linguistica che rende piuttosto complesso l'utilizzo delle varie opzioni presenti. Considerate l'acquisto solo se possedete un minimo di conoscenza della lingua nipponica.

POCKET TENNIS

Pocket Tennis è una delle simulazioni tennistiche meno tecniche che mi sia capitato di vedere. A causa del ridotto numero di mosse disponibili, gli incontri sembrano più una partita a **Pong** che una di tennis. Sicuramente un titolo da provare prima dell'acquisto.

NEO GEO CUP '98

Neo Geo Cup '98 è in assoluto il peggiore dei titoli che hanno accompagnato il debutto di Neo Geo Pocket. Povero nei controlli e nell'intelligenza artificiale è tutto fuorché una simulazione calcistica moderna. Un titolo indubbiamente da evitare.

l'alimentatore, gli auricolari stereo (possono comunque essere impiegate cuffie qualsiasi) ed il cavo di collegamento mentre sono ormai imminenti le cinghie per assicurare la console al proprio braccio o al collo. Sono inoltre previsti un sintonizzatore radio, un sistema di collegamento senza filo, lo Screen Light per illuminare ed ingrandire lo schermo e l'interfaccia di collegamento a Dreamcast. Quest'ultima consentirà di scambiare i dati tramite le due console come avviene tra GameBoy e Nintendo 64. Il primo gioco a sfruttare l'interfaccia sarà **The King of Fighters 98**, recentemente rinominato **The King of Fighters**, che sarà interfacciabile con **King of Fighters R-2**.

Samurai Spirits

Shogi No Tatsujin

Tsunagete Pon

I GIOCHI

Degli otto titoli che avrebbero dovuto accompagnare il lancio della macchina, solo **King of Fighters R-1**, **Melon-chan no Seichou Nikki**, **Pocket Tennis**, **Neogeo Cup '98** e **Tsunagete Pon** sono stati completati in tempo per il debutto. **Baseball Stars**, **Dokodemo Mahjong** e **Shogi No Tatsujin** sono stati infatti posticipati alla fine del mese di novembre. SNK ha recentemente annunciato un'ampia lista di giochi in fase di produzione. Tra di essi il più vicino è **Samurai Spirits** che sarà distribuito a partire dal 25 dicembre. La restante parte della line-up Neo Geo Pocket non sono ancora stati definiti. Tra i titoli di un certo interesse ancora orfani di una data di uscita vi sono: **King of Fighters RPG**, **Mortal Kombat 4**, **Real Bout 2**, **Last Blade**, **Metal Slug**, **King of Fighters R-2**, **Windjammer**, **Bubble Bobble**, **NBA Hangtime** ed **NFL Blitz**.

CONCLUSIONI

Neo Geo Pocket ci è apparsa una console seriamente penalizzata da un monitor non adatto alle potenzialità grafiche della macchina e da una line-up di titoli pericolosamente simile a quella del Neo Geo. Finché la maggior parte dei giochi viene sviluppata dalle software house orbitanti attorno ad SNK, Neo Geo Pocket rischia di rimanere una console di nicchia come è accaduto al suo fratello maggiore. Non si vede infatti il motivo per cui una persona che non sia un fan sfegatato della casa di Osaka debba decidere di acquistare Neo Geo Pocket quando può accedere ad una collezione di titoli ben più varia e vasta comprando GameBoy Color. I poco incoraggianti dati di vendita della console SNK in Giappone sembrano confermare questa teoria. Il Neo Geo Pocket non è comunque da dichiarare una macchina fallita in quanto ci sono ancora ampi margini di miglioramento. La compatibilità con Dreamcast e la versione a colori della macchina possono ancora salvarla dal limbo delle console di nicchia. SNK sembra pienamente convinta della potenzialità della sua console e ha già annunciato una versione occidentale della macchina. Neo Geo Pocket sarà distribuito in America tra circa un anno, nulla è stato ancora definito per quanto riguarda il mercato europeo.

SI RINGRAZIA HALLOWEEN GAMES PER LA CONSOLE E LE CARTUCCE

The Legend of Zelda

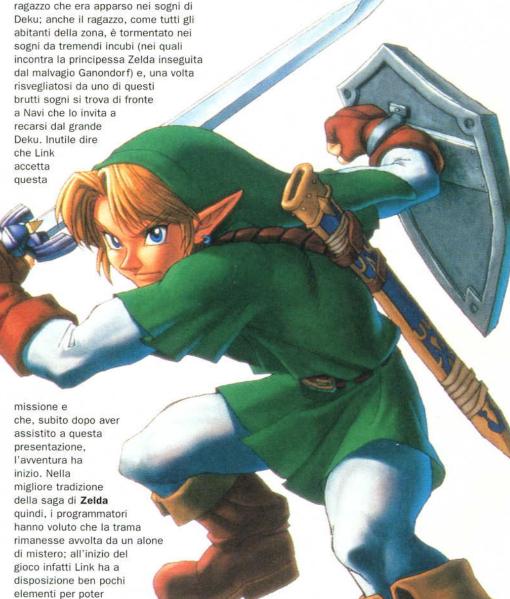
Ocarina of Time

Alla fine il momento è giunto; dopo mesi di attesa, anteprime, notizie e successive smentite, la prima avventura di Link su Nintendo 64 è arrivata. La casa giapponese puntava molto su questo titolo per dimostrare che la sua console, malgrado alcune difficoltà a imporsi sul mercato (fatto dovuto soprattutto alla presenza di pochi titoli che possano essere considerati dei veri e propri capolavori), è viva più che mai ed è pronta a sfidare la concorrenza con le armi che hanno reso famosa Nintendo, ovvero realizzazione tecnica impeccabile e, fatto più importante, una struttura di gioco in grado di garantire varietà e divertimento per un buon periodo di tempo. L'impresa, e questo possiamo tranquillamente affermarlo senza timore di smentita, è riuscita alla grande, tanto che **Ocarina of Time** può essere considerato non solo la migliore produzione per Nintendo 64, ma anche un dei migliori titoli che ci sia mai capitato di provare; tutto, dalla trama agli enigmi, dai combattimenti ai dialoghi è stato studiato con attenzione dagli sviluppatori giapponesi che sono quindi riusciti a creare un mix perfetto di azione e avventura grazie al quale il giocatore viene immerso nel magico mondo di Hyrule con tutti i suoi elfi, mostri, gufi parlanti, città incantate e molto altro ancora. Ma ora mi sembra di essermi dilungato troppo; si alzi il sipario e si spengano le luci, **Legend of Zelda: Ocarina of Time** sta per iniziare.

COME INIZIARE

C'è qualcosa che non funziona nel mondo di Hyrule; non stiamo parlando di piccoli problemi quotidiani, ma di una vera e propria catastrofe che rischia di minare per sempre la pace e la tranquillità che caratterizza da sempre queste terre. L'albero parlante di Deku, grande saggio nonché guardiano del regno è stato posseduto da forze malvagie e tutti gli abitanti del posto sono stati tormentati da terribili incubi; prima che la situazione diventi irrecuperabile, Deku chiama in suo aiuto Navi, una piccola fata che vive nella foresta degli elfi (conosciuta con il nome di Kokiri), alla quale rivela un'antica profezia; solamente un giovane che vive nella foresta di Kokiri e che non ha una fata personale può salvare Hyrule e riportare la pace. A questo punto Navi viene mandata in un villaggio della foresta di Kokiri per trovare Link, il ragazzo che era apparso nei sogni di Deku; anche il ragazzo, come tutti gli abitanti della zona, è tormentato nei sogni da tremendi incubi (nei quali incontra la principessa Zelda inseguita dal malvagio Ganondorf) e, una volta risvegliatosi da uno di questi brutti sogni si trova di fronte a Navi che lo invita a recarsi dal grande Deku. Inutile dire che Link accetta questa

missione e che, subito dopo aver assistito a questa presentazione, l'avventura ha inizio. Nella migliore tradizione della saga di **Zelda** quindi, i programmatori hanno voluto che la trama rimanesse avvolta da un alone di mistero; all'inizio del gioco infatti Link ha a disposizione ben pochi elementi per poter comprendere nel migliore dei modi cosa sta accadendo e quali pericoli deve fronteggiare e, solamente con il progredire della vicenda si cominciano a raccogliere nuovi elementi che rendono man mano il tutto più comprensibile. Proprio per questo motivo è fondamentale ascoltare attentamente quanto viene detto dai vari personaggi che possiamo incontrare nel corso dell'avventura perché, senza questi preziosi aiuti, si rischia di vagare senza una meta sprecando inutili forze. E' inoltre importante sottolineare che, le dimensioni del gioco sono accresciute notevolmente da un'interessante trovata; se infatti nella versione uscita su Super Nintendo era possibile muoversi in due dimensioni che rappresentavano due versioni diverse della stessa regione (uno identico all'altro come conformazione), ora invece si possono eseguire dei veri e propri viaggi nel tempo

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

LA FORESTA DI KOKIRI

Incontriamo Link per la prima volta mentre sta dormendo nella sua casa ricavata all'interno di un albero nella regione di Kokiri, poco prima di essere svegliato da Navi. La foresta di Kokiri può essere considerato una sorta di livello di allenamento in cui si possono imparare tutte le mosse a disposizione; l'esplorazione della foresta serve inoltre per scoprire almeno parzialmente quanto sta accadendo nel mondo di Link. Quando avrete modo di incontrare l'antico albero parlante che risponde al nome di Deku, infatti, verrete a conoscenza di nuovi particolari che renderanno leggermente più comprensibile la trama.

La casa di Link
La storia ha inizio nella casa di Link; potete muovervi in questa scena sia utilizzando la visuale normale che quella a volo d'uccello, ottenibile mediante la pressione del tasto C Alto.

Mido
Mido odia Link e non ha alcuna intenzione di lasciarlo passare fino a quando il nostro eroe non avrà a sua disposizione una spada e uno scudo.

Deku
Dopo aver svegliato Link, Navi spiegherà al nostro eroe che deve andare a visitare il misterioso albero Deku; a questo punto Deku comincerà a parlare e, alla fine del suo discorso aprirà la sua bocca permettendo a Link di entrare e di affrontare un'altra piccola prova.

Centro di allenamento della foresta
Ecco dove cominciano i combattimenti. In questo luogo potrete incontrare un elfo che vi insegnerà alcune tecniche di combattimento, oltre a salti ed evoluzioni di vario genere utili per evitare gli attacchi avversari.

La Valle dei Trifidi
Dopo aver superato Mido, Link comincia la sua avventura affrontando i primi nemici, ovvero i mostruosi Triffids. Questi mostri attaccano il nostro eroe alle caviglie, ma sono facilmente evitabili visto che sono piantati nel terreno.

Pietre rotolanti
In un ripido dirupo Link nota un piccolo buco; premendo il tasto A il nostro eroe ha la possibilità di entrare in questa minuscola caverna e di trovarsi all'interno di un vero e proprio labirinto. Gli stretti corridoi sono pieni di pericoli, anche per la presenza di pietre rotolanti che cercano di schiacciare Link.

La spada di Kokiri
Non lasciate però che le pietre vi spaventino, dato che riuscendo a raggiungere il lato opposto del labirinto avrete modo di trovare un prezioso scrigno di legno. Premete il tasto A per aprire la cassa e trovare un oggetto importantissimo, ovvero la Kokiri Sword.

Il negozio di Kokiri
Durante il suo viaggio Link incontra decine di negozi in cui utilizzare i "soldi" raccolti per comprare armi e magie. Pur non trattandosi di grandi magazzini si possono comunque fare buoni acquisti, anche se alcuni degli oggetti possono essere recuperati gratis nella foresta.

controllando in alcuni casi un giovanissimo Link (all'inizio del gioco il nostro eroe ha solo cinque anni), in altri invece un Link diciassettenne, decisamente più potente e prestante dal punto di vista fisico. Per avere la possibilità di muoversi attraverso le varie zone temporali Link deve risolvere svariati enigmi, combattere enormi e mostruose creature e esplorare Hyrule, probabilmente la più ampia ambientazione mai vista in un videogioco; ovviamente ognuno dei due diversi Link ha diverse caratteristiche a livello fisico e deve affrontare mostri e risolvere problemi sempre differenti. Sempre identico rimane invece, fortunatamente, il sistema di controllo che, pur essendo ricco di comandi (Link può compiere un numero di azioni veramente notevole) risulta comodo sin dai primi istanti di gioco; anche se vengono utilizzati infatti tutti i tasti del pad, è facile imparare al meglio le varie funzioni e di conseguenza è facile controllare Link al meglio. Mediante la pressione del tasto A, probabilmente il più importante e quello che utilizzerete di più nel corso del gioco, Link può compiere tutta una serie di azioni, quali ad esempio il lancio di oggetti, tuffarsi, prendere qualcosa da terra, aggrapparsi e scalare e altro ancora; quando per esempio Link rischia di essere colpito, combinando la pressione di questo tasto con il 3D Stick si possono eseguire

ARRIVANO I MOSTRI

Dimenticate tutti i mostri che avete visto nei videogiochi in questi ultimi anni, perché in **Legend of Zelda** sono presenti delle creature veramente mostruose. Ogni locazione ha un certo tipo di nemici e, per eliminarli, avrete bisogno di una spada affilata, di uno scudo e di molte altre armi.

SCHELETRI
Il giovane Link affronta nei campi di Hyrule dei piccoli scheletri che possono essere facilmente eliminati con un colpo ben assestato in testa. Il diciassettenne Link invece deve vedersela con una versione potenziata degli scheletri che offre una resistenza decisamente superiore.

ZOMBIE
Queste orribili creature, che abitano in diverse zone del mondo di Hyrule, possono essere eliminate in maniera abbastanza agevole.

DEKU SCRUB
Queste codarde creature si nascondono all'interno dei cespugli e lanciano contro Link delle Deku-ghiande che possono essere respinte utilizzando lo scudo.

TRIFFIDS
Incontrerete i Triffids quando visiterete per la prima volta l'albero Deku. Quando li colpite si trasformano nel Deku Stick, un bastone che può essere utilizzato come arma.

RAGNI
Queste antipatiche creature sono presenti in due varianti; i ragni marini si muovono nei pressi del lago Hylia mentre quelli rocciosi abitano nei pressi della Death Mountain.

GOLEMS
Nella regione del deserto di Colossus, Link ha la possibilità di entrare in un tempio; all'interno si possono incontrare dei Golem, creature di pietra che si animano nel caso Link si avvicini troppo.

OCTAROK
Vedrete queste creature svolazzanti sopra il lago Hylia. Cercheranno di colpirvi attaccando dall'alto, quindi utilizzate lo scudo per difendervi e poi colpirli.

A SPASSO NEL TEMPO

Durante il lungo viaggio di Link avrete modo di conoscere molte persone e di fare nuove amicizia, ma anche di incontrare moltissimi nemici. Una caratteristica interessante di questo nuovo episodio di **Zelda** è la possibilità di vedere in che modo sono cresciuti alcuni personaggi, visto che si possono incontrare in due diverse ere una volta che si è ottenuta la possibilità di viaggiare nel tempo. Quando per esempio incontrate il cavallo Epona per la prima volta, è molto piccolo e avrete la possibilità di cavalcarlo solamente quando sarete cresciuti entrambi; sono anche altri i personaggi che avrete modo di incontrare più volte, alcuni vi aiuteranno mentre altri cercheranno sempre di fermarvi in tutti i modi.

Zelda
La principessa Zelda vive nel castello di Hyrule e ha avuto le stesse terribili visioni che hanno tormentato sia Link che Deku. La prima missione di Link è di raggiungere il castello e riuscire a parlare con lei. Speriamo solo che Ganondorf non la raggiunga prima...

Ganondorf
Ganondorf è il re dei Gerudo, una banda di ladri che ha seminato terrore e scompiglio nel tranquillo reame di Hyrule. Con un piccolo esercito Ganondorf continua ad attaccare il castello nella speranza di riuscire a rapire Zelda per sfruttare i suoi poteri magici.

Navi
Navi segue Link lungo tutta la sua missione, aiutandolo nei momenti di difficoltà; il compito principale di questa utile alleata infatti è di offrire utili consigli e di suggerire, in caso di necessità, la strada da seguire per procedere nell'avventura.

scatti laterali, salti mortali all'indietro oppure, visto che la migliore difesa è l'attacco, uno scatto rapido contro il nemico. I quattro tasti C servono per cambiare l'inquadratura, per passare a una visuale in prima persona oppure per utilizzare alcune delle opzioni e degli oggetti che sono stati raccolti; Link infatti, oltre a essere abbastanza abile con le armi, ha anche una certa esperienza nel campo della magia, esperienza che si rivela indispensabile nel corso dell'avventura. Attenzione comunque a non sprecare i suoi poteri per eliminare creature deboli e inoffensive visto che le capacità di Link sono limitate e vengono indicate dalla barra energetica verde che si trova nella parte alta a sinistra dello schermo, sotto l'indicatore vitale. Utilizzando il tasto R Link può alzare lo scudo è può muoverlo utilizzando il 3D Stick mentre premendo il tasto L si toglie la mappa dallo schermo. Rimane ora il tasto B, che ricopre un ruolo di notevole importanza visto che serve per eliminare i nemici; imparare a utilizzare al meglio le armi e gli attacchi a disposizione è fondamentale visto che, se i primi mostri che si incontrano in **Ocarina of Time** sono facilmente eliminabili, con il progredire della missione Link incontrerà creature sempre più potenti e resistenti. Mediante una semplice pressione del tasto B Link utilizza la sua spada indirizzando il fendente di fronte a lui (per cui è anche possibile mancare il nemico) mentre, se contemporaneamente viene premuto anche il tasto Z, il mostro viene "lockato" e Link segue i suoi movimenti automaticamente in modo da rimanere sempre di fronte al nemico; se questa tecnica non vi piace, esistono comunque altre mosse che possono essere utilizzate per rendere la vita un po' più semplice al nostro eroe. Tenendo premuto il tasto B per alcuni secondi, come già capitava nella precedente avventura per Super Nes, Link ha la possibilità di "caricare" il colpo e di roteare la spada intorno a sé; questa ottima tecnica sia difensiva che offensiva può essere potenziata nel corso del gioco, tanto che nelle fasi avanzate si possono lanciare contemporaneamente raggi infuocati rossi e blu (da sottolineare inoltre che questo attacco è l'unico che può essere utilizzato per eliminare gli zombie).

UN MONDO FANTASTICO

Tutto in **Ocarina of Time** è stato curato in maniera perfetta, tanto che in alcuni casi può essere divertente (e, se siete fortunati, particolarmente produttivo) passare qualche minuto a vagare senza una meta, disturbando tutti gli abitanti dei vari villaggi, visitando ogni negozio e più in generale controllando tutto quanto è controllabile; una delle caratteristiche peculiari di questa nuova avventura di **Zelda** è, per esempio, la presenza di un mare di mini-giochi che possono essere attivati in vario modo e che spezzano il ritmo dell'azione garantendo un po' di riposo e divertimento "alternativo", oltre a offrire la possibilità di guadagnare qualche oggetto extra che può sempre rivelarsi utile. Vagando per le varie zone del regno di Hyrule quindi Link avrà la possibilità di sfidare un contadino del Lon Lon Ranch (in questo caso deve raccogliere 3 galline Super Cucco, nascoste in un gruppo di galline normali), di passare un po' di tempo a pescare, di utilizzare le armi a propria disposizione per distruggere dieci cristalli in un tempo limite e molto altro ancora. Tutto questo non deve però distrarre dalla missione principale, che deve essere sempre al centro dell'attenzione del nostro eroe; è importante per riuscire

Saria
Saria è un elfo della razza Kokiri proprio come Link ed è la prima persona che incontrerete nel corso del gioco. Fatto decisamente più importante, Saria regalerà a Link una ocarina che si rivelerà strumento indispensabile nella lotta contro le forze del Male.

Sheikah
Sheikah discenda da un'antica razza di guerrieri che sono sempre stati legati a Hyrule e, proprio per questo motivo, farà di tutto pur di aiutare Link. Questo personaggio porta sempre con se un'arpa dorata; Link deve ripetere le melodie da lui suonate utilizzando l'ocarina per risolvere alcuni enigmi e per viaggiare nel tempo.

Gufo
Una volta che avete abbandonato la foresta di Kokiri e vi avventurate in zone sconosciute, uno dei pochi amici su cui potrete contare è proprio questo gufo parlante. Questo utile animale appare di tanto in tanto per offrire consigli e, in caso di necessità, per trasportare Link da una parte all'altra del regno di Hyrule.

Goron
Questi amichevoli yeti vengono incontrati da Link sulla strada che porta alla Death Mountain. Nelle fasi avanzate del gioco avrete anche modo di visitare la città dei Goron in cui una delle creature vi regalerà un utilissimo braccialetto magico.

LA REGIONE DI HYRULE

Dopo aver parlato con Saria e con il gufo, Link deve dirigersi verso la regione di Hyrule, ovvero una delle zone più importanti di tutto il gioco. Attraversando questa regione infatti Link avrà modo di visitare un gran numero di favolosi livelli e di strani mondi; è inoltre un'area in cui Link deve tornare più volte anche nelle fasi avanzate dell'avventura, in particolar modo per visitare il tempio del tempo, una chiesa in cui il nostro eroe ha la possibilità di trasformarsi da un bambino di 5 anni in un più potente diciassettenne.

Prima di lasciare la foresta di Kokiri Link incontra Saria.

Saria regala a Link, come dono di amicizia, un'ocarina.

CESPUGLI PERICOLOSI
Anche se i campi di Hyrule sono luoghi sicuri durante il giorno, dovete comunque mantenere una distanza di sicurezza da queste insidiose piante; avvicinandosi troppo infatti queste si animeranno e cominceranno a volare inseguendo Link, schiantandosi poi sul terreno... o su di voi!

MERCATO
Prima di raggiungere il castello di Hyrule, Link deve attraversare l'affollatissima piazza del mercato. La piazza è piena di gente e sullo sfondo si può notare il Tempio del Tempo (Temple of Time), in cui Link deve utilizzare le pietre spirituali per viaggiare nel tempo.

CASTELLO DI HYRULE
Dopo aver lasciato la piazza del mercato, il piccolo Link deve affrontare un lungo viaggio a piedi fino a giungere nei pressi del castello di Hyrule. Una guardia non permetterà a Link di entrare, dicendogli che non è degno di incontrare la principessa. Forse è il caso di cercare una strada alternativa per entrare...

Questa autoritaria guardia dice a Link di allontanarsi. Cominciamo bene...

Link utilizza una pianta rampicante per riuscire a raggiungere un'apertura.

Per raggiungere la principessa bisogna ancora impilare delle casse per superare il fossato.

In questo sottogioco dovete recuperare tutte le Super Cucco.

LON LON RANCH
Link deve tornare al Lon Lon Ranch molte volte durante l'avventura. Nella sua prima visita incontrerete una giovane ragazza che vi mostrerà un cavallo, Epona, che diventa subito un vostro amico.

Ecco Epona, il puledrino. Che carino!

La proprietaria di Epona dice a Link che ha trovato un nuovo amico.

Il diciassettenne Link incontra ora Ingo, il proprietario della fattoria.

VILLAGGIO DI KAKARIKO
Kakariko è un attivissimo villaggio posizionato vicino al castello di Hyrule dove decine di cittadini locali stanno lavorando per costruire nuove abitazioni. A Kakariko potrete inoltre visitare la dimora degli Skulltuia, una delle più spaventose locazioni del gioco.

Nel negozio delle pozioni potrete comprare utili incantesimi curativi oltre a diversi oggetti magici.

Uno degli abitanti locali ha perso le sue galline; raccoglietele per ottenere bonus e consigli utili.

USCITA
Questo passaggio conduce alla foresta di Kokiri; quando cercate di seguire questa strada apparirà il gufo che vi consiglierà di tornare alla vostra missione.

Il sottogioco della pesca sul Lago Hylia è incredibile!

LAGO HYLIA
Hylia è un ampio e profondo lago in cui si può trovare la più pura acqua di tutto il regno di Hyrule. Appena sotto la superficie vivono gli Zoras, una razza marina in ottimi rapporti con i Kokiri; anche la riva è piena di cose interessanti da visitare. Pensate che Link ha addirittura la possibilità di passare un po' di tempo a pescare!

Due spaventapasseri parlanti vivono ai bordi del lago; ascoltate cosa hanno da dire.

Uno dei due ama ripetere le melodie suonate con l'ocarina...

VALLE DI GERUDO
Mai viste delle foto del Grand Canyon? Beh, questo è esattamente l'aspetto della vallata di Gerudo. Appena arrivati in questo luogo la vostra strada è bloccata da un abitante locale, offrendovi una buona scusa per tuffarvi dalla valle fino al fiume sottostante.

Potete anche visitare il mulino a vento; al suo interno dovrete aiutare il proprietario che cerca in tutti i modi di farlo funzionare.

Gli Skulltuias sono persone che sono state trasformate in ragni. Aiutateli a rompere questo incantesimo e a tornare normali.

gli specialisti

MET

OFF ROAD CHALLENGE

IN THE ZONE 98

LAMBORGHINI

NAGANO

saldi di fine stagione GASP

DUAL HEROES

WILD CHOPPERS

VIRTUAL HIRYUNOKEN

GO GO TROUBLEMAKERS

30.000 LIRE
CADAUNO

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

Quando siete in piedi e premete il tasto B Link esegue un normale attacco con la sua spada; ottimo per tagliare la testa agli scheletri

Premendo contemporaneamente il 3D in Alto e il tasto B Link eseguirà un attacco verso l'alto

Quando dei mostri appaiono di fronte a Link, una freccia appare vicino al nemico più vicino

E' giunto ora il momento di premere il tasto Z; in questo modo un mirino appare sopra in mostro, permettendo quindi di colpirlo con maggiore precisione

Nel bel mezzo della notte Link estrae la sua ocarina e comincia a suonare la melodia del sole

Ed ecco i risultati. Il sole è sorto e gli scheletri sono spariti

progredire imparare subito a conoscere al meglio tutti gli oggetti che si hanno a disposizione, dato che alcuni ricoprono un ruolo fondamentale nel corso dell'avventura. L'ocarina ad esempio, che viene donata a Link dalla sua amica Saria, possiede poteri magici e suonarla permette di ottenere diversi risultati (la musica ricopre sempre un ruolo fondamentale nella saga di **Zelda**, come ben sanno tutti quelli che hanno avuto modo di provare la versione per Gameboy); quando trovate una canzone quindi, non vi resta che suonarla premendo l'esatta sequenza di tasti indicata sullo schermo, per attivare la magia e vedere quindi le conseguenze delle vostre azioni. Oltre a permettere l'utilizzo del tempio del tempo, far sorgere il sole e molte altre cose ancora, l'ocarina può essere usata come richiamo per Epona, il cavallo che aiuta Link in diverse situazioni; dopo averlo incontrato una prima volta nella prima fase, Link può tornare da diciassettenne nel Lon Lon Ranch solo per scoprire che il cavallo è diventato proprietà di Ingo, a cui la fattoria è stata donata direttamente da Ganondorf. Solo dopo aver riconquistato il cavallo Link potrà sfruttare le sue doti, richiamandolo, come abbiamo già avuto modo di dire, utilizzando la sua ocarina. Importante è anche utilizzare al meglio le risorse a propria disposizione dato che, per terminare completamente alcune missioni è necessario sfidare dei giganteschi mostri di fine livello, decisamente più resistenti e insidiosi delle creature che si possono incontrare normalmente; ovviamente, come accade sempre in questi casi, questi enormi nemici hanno dei punti deboli che, una volta scoperti, devono essere "martellati" proprio per eliminarli. Prima di passare a esaminare la realizzazione tecnica, l'ultima annotazione riguarda l'utilizzo del Rumble Pak; questo "gadget" viene infatti utilizzato in **Ocarina of Time** in una maniera completamente nuova e originale; camminando tranquillamente per il regno di Hyrule infatti si possono sentire delle vibrazioni

NUOVI MONDI

Dopo aver letto quanto abbiamo scritto in queste pagine, potreste pensare che abbiamo parlato della maggior parte delle ambientazioni di **Zelda**, ma la realtà è che ve ne abbiamo mostrato solamente una piccola parte. Ognuno dei livelli in **Zelda** è completamente diverso rispetto ai precedenti e progredendo nella vostra missione avrete modo di visitare deserti, mondi marini, castelli e villaggi; ecco quindi una breve guida di quel che vi aspetta.

ZORA'S DOMAIN

Nelle profondità marine del lago Hylia troverete un regno sottomarino in cui vivono i pacifici Zora. Aiutate queste creature a ritrovare una bambina perduta e parlate con il re dalle sembianze di rana.

Link si avvicina al re di Zora. Assomiglia a una rana, ma è comunque amichevole.

Incontrerete gli abitanti di Zora mentre vagate nelle profondità marine.

Questo simpatico abitante marino suggerisce a Link di visitare i negozi presenti.

DESERT COLOSSUS

Desert Colossus è un livello eccezionale in puro stile Sahara con un forte vento che causa tempeste di sabbia; in questo mondo sono presenti decine di piccole creature verdi che attaccano Link in blocco.

Queste piccole creature stanno circondando Link; friggetele prima che vi attacchino.

All'interno di questo tempio è una buona idea utilizzare delle magie.

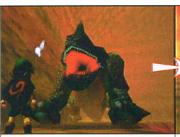
Link lascia il deserto per spostarsi in una strana tomba.

GRAVEYARD

Appena dietro a Kakariko si trova il cimitero, un posto veramente strano in cui comincia a piovere senza alcuna apparente ragione. Se tornate di notte potrete parlare con il becchino che per una piccola somma di denaro vi offrirà il suo aiuto nella ricerca di tesori.

Potete anche leggere il libro del becchino se ne avete voglia.

Il becchino non aprirà la porta della sua stanza durante il giorno.

Quando giocate utilizzando un Link diciassettenne nel cimitero appaiono anche dei fantasmi.

Dopo essere caduto attraverso una botola Link si ritrova all'interno di un vulcano dove incontra questo enorme dragone

Nella migliore tradizione dei draghi, Dondango sputa fuoco; Link deve quindi correre per evitare la sua calorosa accoglienza

Il fuoco non è però l'unica arma a disposizione di Dondango, che si può appallottolare su se stesso per cacciare Link

Per eliminarlo Link deve sparare delle bombe nella bocca del drago quindi colpirlo quando è a terra

Aggiungere altro a una recensione così lunga è francamente difficile, quindi in questo commento cercherò di riassumere brevemente tutti i pregi di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Il nuovo capolavoro della Nintendo può contare su una grafica mozzafiato, dettagliatissima, ricca di particolari e di numerosi tocchi di classe, su un sonoro assolutamente perfetto e su una struttura di gioco che potremmo definire impeccabile. Il perfetto mix tra azione e riflessione, con decine di enigmi e di mostri da eliminare garantisce ore e ore di divertimento, grazie anche alla notevoli dimensioni del mondo di Hyrule. La presenza poi di tutta una serie di sottogiochi (mitica la pesca, senza dubbio il nostro preferito) oltre a spezzare il ritmo dell'avventura, offre anche un simpatico diversivo tanto che, in alcuni casi, può essere divertente anche passare il tempo semplicemente a vagare senza una meta. Insomma, Nintendo è riuscita a mostrare tutte le potenzialità della sua console, realizzando un titolo che può certamente essere inserita nel novero delle migliori produzioni di tutti i tempi.

(chi non possedesse il Pak non si deve preoccupare visto che le vibrazioni sono chiaramente visibili su schermo) che indicano che Link si trova su una zona particolarmente fragile. Buttando quindi una bomba nel punto di maggiore "movimento" si può aprire un varco tramite il quale si ha la possibilità di accedere a locazioni segrete e a stanze altrimenti inaccessibili.

LA GRAFICA NON E' TUTTO... MA E' IMPORTANTE!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time è un titolo fantastico che brilla, oltre che per una struttura di gioco praticamente perfetta e per una trama interessante e coinvolgente anche per una realizzazione tecnica assolutamente incredibile. I programmatori infatti hanno curato praticamente ogni aspetto sia della grafica che del sonoro, creando uno dei titoli più spettacolari che ci sia mai capitato di vedere. Sin dall'introduzione il giocatore si trova immerso in un mondo fantastico, abitato da elfi, mostri di tutti i tipi e stranissime creature, oltre a una grande quantità di normali esseri umani che abitano i vari villaggi presenti sulla terra di Hyrule; proprio il regno di Hyrule offre poi, grazie alla sua conformazione, decine di diverse condizioni climatiche e situazioni ambientali. Il nostro eroe deve quindi muoversi tra mondi subacquei e deserti, caverne e foreste, risolvendo enigmi e eliminando decine e decine di creature. Assolutamente perfette anche le animazioni. Link infatti cammina, corre, salta, si arrampica e compie molte altre azioni con assoluta naturalezza, tanto che è un vero e proprio piacere anche solo muovere il nostro piccolo eroe in giro senza una meta; anche i "comprimari", che siano i mostri oppure gli alleati di Link, sono tutti animati con grande precisione e abilità.

LOST WOODS

Potete arrivare in questa locazione attraverso la foresta di Kokiri, ma non si tratta certo di una visita piacevole. La mappa infatti diventa completamente bianca e per questo motivo sarà facile perdersi.

Ci sono un gran numero di Deku Scrubs nascosti in questo livello.

Ricordate, basta utilizzare il vostro scudo per far rimbalzare le ghiande che vi vengono lanciate.

Dove si va adesso? Bene, siamo rimasti anche senza mappa!

DONDANGO'S CAVERN

Questo livello sotterraneo è una delle fasi più difficili di tutto il gioco. Ci vorrà un po' di tempo per terminarlo, anche perché c'è un bel dragone ad aspettarvi alla fine.

La caverna è piena di trappole; un passo falso e Link entra a far parte della storia.

Quando incontrerete il dragone dovrete combattere utilizzando al massimo tutte le vostre capacità.

Fate attenzione a evitare l'alito pesante del dragone Dondango.

BOMBE, SPADE, BOOMERANG E MOLTO ALTRO...

Sono disponibili tantissime armi in **Ocarina of Time**, armi che variano da bastoni e boomerang a armi più naturali quali le ghiande Deku. La maggior parte delle armi base sono disponibili sin dai primi livelli, ma procedendo nel gioco si possono ottenere spade più affilate e taglienti e bombe più potenti. Nelle fasi più avanzate inoltre Link potrà mettere le mani su armi quali il martello Megaton e le frecce "fuoco e ghiaccio", potentissime e indispensabili per poter eliminare i nemici più resistenti. Ecco comunque una selezione delle armi base.

FIONDA FATATA

Situata all'interno dell'albero Deku, questa è una delle armi più importanti visto che viene utilizzata in tutti i sottogiochi e serve per eliminare gli Skulltuias.

HYRULE SWORD

La prima arma che viene trovata da Link. E' abbastanza leggera da essere portata anche dalla versione più giovane di Link, ma è comunque sufficientemente potente da eliminare gli scheletri e altre creature.

BOOMERANG

Quando utilizzate questa arma l'inquadratura viene spostata dietro le spalle di Link in modo da vedere al meglio la traiettoria seguita dal boomerang.

BOMBCHU

Link tiene quest'arma sopra la sua testa che, una volta lasciata cadere a terra, parte a tutta velocità fino a quando non distrugge la prima cosa che tocca.

DEKU STICK

Compratelo nei negozi oppure raccoglietelo distruggendo i Triffids; possono essere utilizzate come armi ma attenzione, visto che hanno anche alcune funzioni segrete...

DEKU NUT

Solitamente reperibili quando vengono distrutti i Deku Scrub, queste "ghiande" possono essere utilizzate per stordire gli avversari per alcuni secondi.

L'aspetto comunque che colpisce maggiormente, e che si può apprezzare man mano che si gioca, è l'incredibile cura per i dettagli; le abitazioni, così come tutte le ambientazioni, sono ricchissimi di tocchi di classe che rendono più piacevole il gioco e che meritano di essere menzionati. Uno degli aspetti che maggiormente ci ha colpito poi di **Ocarina of Time** è che il passare delle ore è scandito anche dal normale ciclo solare. Mentre Link sta esplorando la regione di Hyrule si può notare lo scorrere del tempo perché le ombre si allungano e il sole comincia a tramontare (se visitate la piazza del mercato di giorno potrete vedere un buon numero di persone, mentre di notte la popolano solamente i cani); arrivata la notte poi compaiono dal terreno degli scheletri che non sono presenti durante la giornata. Da sottolineare inoltre che in alcune locazioni il tempo è "bloccato"; questo vuol dire che, se entrate in una locazione di notte, l'ambiente rimarrà buio per tutto il tempo in cui vi rimarrete. Anche gli effetti sonori si attestano sullo stesso livello della grafica, riuscendo perfettamente a immergere il giocatore nell'avventura alternando melodie più allegre e spensierate a musiche più drammatiche che aggiungono tensione alle scene più importanti e pericolose. Tutto sommato non c'è solo un aspetto in cui **The Legend of Zelda: Ocarine of Time** mostri evidenti difetti; il titolo Nintendo merita senza ombra di dubbio l'appellativo di capolavoro e, ovviamente, non deve mancare nella collezione di tutti i possessori di Nintendo 64.

PAGELLA

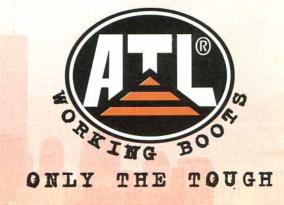
GRAFICA	95
SONORO	94
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	97

da Pubblicità

Let people look

Let people talk

ONLY THE TOUGH

Turok 2 Seeds of Evil

Uno dei titoli più attesi dell'anno è finalmente arrivato; il primo titolo dedicato alle avventure dell'eroe creato dalla casa editrice Dell/Gold Key negli anni '50 aveva riscosso un notevole successo, malgrado alcuni difetti sia a livello strutturale che nella realizzazione tecnica, e questo sequel sembra destinato a ottenere risultati ancora migliori. I programmatori infatti, oltre a migliorare sensibilmente la realizzazione tecnica, limitando al minimo l'effetto nebbia e costruendo ambientazioni e mostri molto più curati, hanno anche apportato diverse modifiche a livello strutturale inserendo nuovi elementi e trasformando quello che fondamentalmente era uno sparatutto in soggettiva in un gioco d'azione in cui, oltre ovviamente a eliminare decine e decine di mostruose creature si devono anche risolvere enigmi più o meno semplici. La trama, che abbiamo già avuto modo di raccontare nelle anteprime che abbiamo realizzato nei mesi scorsi, prende spunto dal finale del primo episodio in cui il nostro eroe, una volta eliminata la minaccia di turno ha gettato il cronoscettro (una potentissima arma che aveva creato mille problemi all'umanità) in un misterioso vulcano in cui era segregata da anni una malvagia creatura che rispondeva al nome di Primagen. L'esplosione causata dall'impatto dell'arma con il terreno ha risvegliato questa creatura che ora si prepara ad attaccare e conquistare la terra; ovviamente spetta a Turok (che tra l'altro, è anche il colpevole di tutto questo casino, ma il cronoscettro non poteva tenerselo a casa?) salvare l'umanità affrontando sei livelli ricchi di pericoli e di nemici fino ad arrivare allo scontro finale con Primagen.

MA DOVE SONO I DINOSAURI?

Come abbiamo già avuto modo di dire, **Turok 2** può contare su cambiamenti che non riguardano solamente l'aspetto meramente estetico; sono infatti state apportate diverse migliorie alla struttura di

Prendete il vostro arco, è giunto il momento di tornare a dare la caccia ai dinosauri

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**ACCLAIM**
GENERE	**AZIONE**
DISTRIBUZIONE	**UFFICIALE**
VERSIONE	**EUROPEA**
NUMERO GIOCATORI	**1-4**

Non penserete di riuscire a eliminare questo mostro con un solo proiettile?

Queste utili croci servono per incrementare il potenziale energetico a disposizione; questa ad esempio vale dieci punti

Questi giganteschi Juggernaut non sono certo amichevoli; uccideteli velocemente se non volete rischiare di finire tra le loro grinfie

Utilizzate questo lanciafiamme per le distruzioni di massa

gioco, che ora è diventata un apprezzabile mix tra distruzione globale e risoluzione di enigmi (l'eliminazione dei nemici ricopre un ruolo principale, ma è importante anche pensare alle azioni e ai movimenti che si devono eseguire). Come ci era stato già assicurato dai programmatori, ora il gioco è decisamente più vario; per riuscire a terminare ogni livello infatti si devono cercare chiavi, leve e oggetti di vario genere indispensabili per poter aprire porte chiuse o per raggiungere zone altrimenti inaccessibili. E' inoltre importante studiare al meglio in che modo utilizzare le armi a propria disposizione visto che le munizioni sono limitate e, proprio per questo fatto,

Sin dalle prime battute di gioco è facile notare che in **Turok 2** sono presenti alcuni tra i mostri più pericolosi e potenti che si siano mai incontrati nei videogiochi; vediamo ancora una volta alcuni dei nemici che avrete la sfortuna di incontrare...

ENDTRAILS
Cosa sono?
Simili ai T-Rex, queste creature appartengono all'elite dei soldati a disposizione del Primagen.
Quali sono i loro punti di forza?
Attaccano dalla distanza lanciando contro Turok dei potenti fasci di energia.

RAPTORS
Cosa sono?
I soli dinosauri presenti in **Turok 2**
Quali sono i loro punti di forza?
Molto veloci, quindi fate attenzione quando vi trovate in prossimità di un angolo; grazie alle affilatissime lame che hanno alle mani possono causare ingenti danni.

WORKERS
Cosa sono?
Un sorta di giganteschi ragni saltellanti.
Quali sono i loro punti di forza?
Saltano fuori dal nulla e cominciano a colpirvi velocemente; saltano in continuazione quindi bisogna sparare a raffica se si vogliono avere buone possibilità di eliminarli.

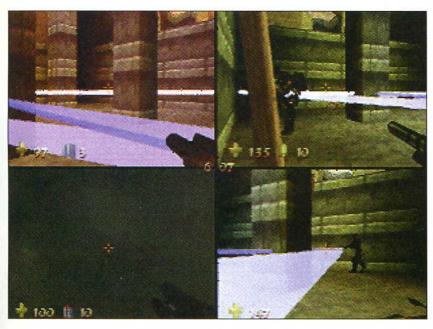
RAPTOIDS
Cosa sono?
Piccoli di raptor che amano nutrirsi delle carcasse dei cadaveri.
Quali sono i loro punti di forza?
Molto veloci, fatto che rende difficile prendere la mira; un solo colpo comunque dovrebbe essere sufficiente per eliminarli.

FIREBORN
Cosa sono?
Orribili creature dotate principalmente di denti decisamente aguzzi.
Quali sono i loro punti di forza?
Abbastanza semplici da uccidere; malgrado si avvicinino con aria minacciosa, bastano infatti pochi colpi per eliminarli.

Utilizzando il mirino è più facile centrare le creature che si trovano a una certa distanza; è questa una delle interessanti novità di Turok 2

può capitare di ritrovarsi senza più colpi proprio quando si sta fronteggiando una creatura gigantesca; altro ruolo fondamentale è ricoperto dai vari warp presenti nel corso del gioco che permettono sia di spostarsi velocemente da una parte all'altra dei livelli che di avere una via di fuga di emergenza in caso di una carenza di energia. Può capitare poi che, per terminare uno stage, sia necessario trovare dei particolari obbiettivi da distruggere oppure dei personaggi da salvare; nelle paludi della morte, popolate da decine di Purr-Lin, bisogna per esempio recuperare cinque ostaggi per poter proseguire nel gioco. Poco invece è cambiato per quanto riguarda le armi a disposizione, anche se è presente una interessante novità; oltre infatti ad alcuni nuovi fucili, mitragliatore, bombe e altro ancora, per alcune armi è stata inserita la possibilità di attivare un mirino, utilissimo se si vogliono colpire dei nemici che si trovano particolarmente distanti. L'utilizzo di questo comodissimo gadget può però creare dei piccoli problemi soprattutto le prime volte che si cerca di usarlo (può capitare di perdere troppo tempo e di essere attaccati alle spalle, quindi fatte attenzione a non perdere troppo tempo a mirare), ma una volta presa la mano con il sistema di controllo si rivelerà un aiuto indispensabile. I nemici sono diventati poi decisamente più forti e resistenti e, per questo motivo, oltre a utilizzare con parsimonia e attenzione le munizioni a disposizione, è importante raccogliere tutti gli integratori energetici che sono sparsi nel corso di ogni livello, sotto forma di croci o di piccoli cubi colorati

ECCEZIONALE VERAMENTE!

Altra interessantissima novità che colma quella che può essere considerata la pecca principale del primo episodio è l'inserimento di diverse modalità per il gioco multiplo; ora infatti è possibile partecipare a sfide con altri tre amici, sia collaborando (come accade cioè nel Team Blood Mode) sia combattendo all'ultimo sangue uno contro l'altro. Anche se, sia nel Bloodlust Mode che nel Frag Mode, gli unici personaggi presenti nello stage sono i giocatori, queste due modalità sono decisamente divertenti; in una infatti i quattro combattenti devono semplicemente eliminarsi mentre nell'altra si ha la possibilità di partecipare a una caccia all'uomo in cui il povero "bersaglio" deve riuscire a sfuggire agli attacchi degli altri tre giocatori. Proprio grazie anche alla possibilità di selezionare tra queste varianti, l'opzione multiplayer di **Turok 2** può essere considerata la migliore mai vista su un titolo per Nintendo 64 (anche migliore di **GoldenEye**,

dominatore incontrastato della categoria, almeno fino ad ora) e uno dei punti di forza del titolo di Acclaim; altro punto di forza risiede nella realizzazione tecnica, in particolare per quanto riguarda la grafica. I programmatori infatti sono riusciti a eliminare quasi totalmente l'effetto nebbia (evidente esclusivamente nelle zone più ampie), senza per questo ricadere nel bad clipping; rispetto a quanto accade in altre produzioni del genere infatti, non si vedono parti di palazzi o dei fondali che appaiono dal nulla. Meritano una menzione particolare proprio le ambientazioni; la città, le paludi e le varie grotte e caverne presenti sono eccezionali e l'atmosfera cupa e oppressiva, oltre a essere resa alla perfezione grazie all'utilizzo di colori quasi sempre scuri e privi di vivacità, viene amplificata anche dai vari effetti sonori (grida della gente, grugniti e versi dei vari mostri, unite a musiche adattissime ad ogni situazione). La presenza di ambientazioni eccellenti non servirebbe però a nulla se i programmatori non fossero riusciti a realizzare dei mostri in grado di incutere timore sia per il loro aspetto che per le loro dimensioni. Acclaim ha curato anche questo particolare, creando alcune tra le migliori creature che si siano mai viste in qualsiasi videogioco. Rispetto al primo **Turok** le migliorie sono infatti evidenti e riguardano sia le dimensioni che la definizione, senza poi dimenticarci della fluidità delle animazioni; la situazione subisce poi un altro evidente miglioramento se si ha la possibilità di utilizzare la cartuccia di espansione da 4MB, visto che i colori diventano magicamente più vivi e la definizione delle texture raggiunge livelli mai visti fino ad ora sul Nintendo 64. **Turok 2: Seeds of Evil** è quindi un titolo eccezionale che può contare, oltre che su tutti i pregi precedentemente citati, anche su una longevità invidiabile; i sei livelli presenti infatti sono veramente immensi e portare a termine tutte le missioni non è certamente un'impresa agevole. La presenza poi dell'opzione multiplayer, di cui abbiamo già parlato in precedenza, è quel tocco di classe finale che permette di mantenere desto l'interesse del giocatore anche dopo aver portato a termine il gioco. Abbiamo atteso a lungo l'uscita di **Turok 2**, ma ora possiamo tranquillamente affermare che ne valeva veramente la pena; i programmatori hanno apportato migliorie sostanziali che non riguardano solamente la realizzazione tecnica (che comunque rimane l'aspetto che ha ricevuto le attenzioni maggiori) ma che hanno reso **Turok 2** più divertente e giocabile. Uno dei migliori titoli disponibili per Nintendo 64 e, più in generale, una delle migliori produzioni che ci sia capitato di vedere in questi ultimi anni.

Capita spesso (troppo spesso, per la verità) che un titolo atteso deluda le aspettative e che tutte le promesse fatte dai programmatori vengano poi malamente smentite alla prova dei fatti. Fortunatamente Turok 2 non appartiene a questa categoria anzi, può essere considerato un vero e proprio capolavoro. In Acclaim hanno utilizzato come base la struttura del primo episodio, aggiungendo nuovi elementi (ora sono presenti più enigmi e il gioco è leggermente più complesso) e migliorando in maniera sensibile la realizzazione tecnica. E' proprio la grafica l'elemento che colpisce di più, sia per quanto riguarda le ambientazioni che per i mostri, ottimamente definiti e animati. La ciliegina sulla torta è rappresentata poi dalla presenza della modalità di gioco multiplo che consente, anche dopo aver portato a termine il gioco, di divertirsi in compagnia dell'eroe creato dalla cada editrice DELL; questo è certamente un mese fortunato per i possessori di Nintendo 64 dato che, oltre all'incredibile nuovo episodio della saga di Zelda (recensito a pag. 56), possono divertirsi anche con il qui presente Turok 2: Seeds of Evil. Niente male eh?

PAGELLA

GRAFICA	95
SONORO	93
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	94

WipEout 64

I possessori di Nintendo 64 che in questi giorni devono comprare un nuovo gioco troveranno quasi certamente un titolo adatto ai propri gusti; chi preferisce le avventure infatti non potrà fare a meno di acquistare **Legend of Zelda** (anche se, più in generale, tutti i possessori di questa console dovrebbero comprare **Ocarina of Time**, un vero e proprio capolavoro), chi invece predilige l'azione alla riflessione può spostare le sue attenzioni vero **Turok 2** mentre chi ama le corse automobilistiche ambientate nel futuro non può fare a meno di prendere in considerazione l'acquisto di **WipEout**. Pur non trattandosi si un capolavoro assoluto infatti, il titolo di Psygnosis che tanto successo aveva riscosso al tempo della sua uscita originale per Playstation, può essere tranquillamente considerato una ottima produzione in cui una struttura di gioco semplice e in grado di offrire divertimento sia da soli che in compagnia si unisce a una realizzazione tecnica più che adeguata.

DISTRUZIONE DI MASSA

L'originale **WipEout** è disponibile per Playstation ormai da anni (tanto che ne è già stato realizzato anche un sequel, intitolato **WipEout 2097**, entrambi tra l'altro sono già stati convertiti su Saturn), quindi è facile prevedere che, nella versione per Nintendo 64 sono state apportate alcune importanti modifiche e aggiunte per sfruttare le potenzialità di questa console; in effetti non è proprio così, visto che la struttura di gioco è rimasta praticamente immutata e che anche le opzioni di gioco non hanno subito particolari variazioni, ma sono comunque presenti alcune novità, decisamente interessanti, che rendono **WipEout** per Nintendo 64 un titolo più completo rispetto alla controparte per Playstation. La principale innovazione è l'aggiunta della modalità di gioco in multiplayer in cui fino a quattro giocatori possono sfidarsi contemporaneamente sia in una singola gara che in un vero e proprio campionato composto da un minimo di una gara fino a un massimo di sette; per riuscire a primeggiare nella classifica finale (in cui tra l'altro figurano anche i mezzi controllati dal computer) è importante, oltre a piazzarsi nelle prime posizioni, anche eliminare il maggior numero di avversari possibili. Questo perché per ogni mezzo distrutto si ottengono ben 3 punti; questo vuol dire che piazzandosi per esempio nelle retrovie e facendo una gara d'attacco, si possono ottenere più punti del vincitore. Ovviamente anche gli avversari hanno le vostre stesse possibilità e per questo motivo è importante controllare con attenzione la resistenza del vostro mezzo attraverso gli appositi indicatori posti sullo schermo; non bisogna però preoccuparsi se la situazione sta diventando critica visto che, poco prima del traguardo sono situati dei box "volanti" (ovvero in cui non è necessario fermarsi) che riforniscono in pochi secondi il serbatoio di preziosa energia vitale. Rispetto a un **F-Zero X**, **WipEout** punta maggiormente sulla fase distruttiva, che ricopre un ruolo di primo piano nel corso di tutto il gioco; è vero che anche nel titolo Nintendo era contemplata la possibilità di eliminare gli avversari, ma l'attenzione del pilota era concentrata principalmente sulla guida mentre eventuali distruzioni erano conseguenze a volte casuali. Per rendere ancora più evidente l'importanza della fase offensiva i programmatori hanno inserito una discreta quantità di armi e di gadget che possono essere raccolti direttamente sulla pista; lungo i rettilinei, ma anche nelle curve sono infatti stati piazzati delle "piastrelle" multicolore che, a seconda del momento in cui vengono "calpestate", rilasciano una diversa arma. Sono disponibili missili, di vario genere e bombe, ma anche acceleratori, scudi di energia e anche il pilota automatico, utilissimo visto che permette di rilassarsi per alcuni secondi mentre il mezzo segue la traiettoria ideale senza il minimo problema; è ovviamente importante imparare a riconoscere le diverse armi (che, una volta raccolte, vengono

CASA PRODUTTRICE	PSYGNOSIS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

A volte distruggere i nemici può portare più punti di una buona posizione in classifica

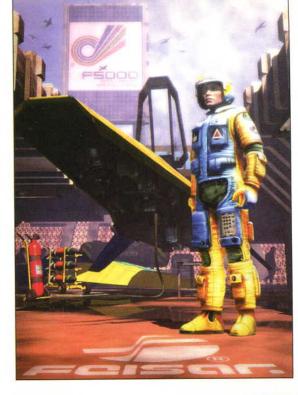
La sfida in multiplayer, ovvero la principale novità di questa versione Nintendo 64

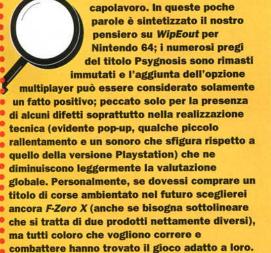
Il pilota automatico è comodissimo per rilassarsi per alcuni secondi

Velocità e distruzione sono le principali caratteristiche di WipEout su Nintendo 64

segnalate nella parte alta dello schermo), per scartare velocemente quelle inutili e invece tenere per i momenti più opportuni le più potenti. Nella migliore tradizione del genere poi, sono disponibili diverse vetture dotate di differenti caratteristiche; velocità e resistenza infatti non sono due fattori che vanno di comune accordo e, proprio per questo fatto, bisogna scegliere il mezzo da utilizzare in base allo stile di guida e alla condotta di gara che si vogliono adottare. Oltre alla sfida contro uno o più amici, sono presenti anche altre opzioni di gioco che consentono, ad esempio, di prendere parte a una singola gara oppure di partecipare a un vero e proprio campionato; è questa la modalità di gioco principale in cui bisogna primeggiare se si vogliono attivare tutti i bonus extra che sono stati inseriti dai programmatori, quali nuove piste e una nuova scuderia dotata di mezzi particolarmente potenti e rapidi.

TAMPONAMENTI A CATENA

Uno degli aspetti che ha maggiormente colpito i giocatori quando **WipEout** è giunto per la prima volta sugli schermi è stata la sua notevole realizzazione tecnica; le ambientazioni curatissime infatti facevano da contorno a gara rapide e veloci in cui, almeno per i primi minuti di gioco, era difficile riuscire a rimanere in strada senza continuare a sbattere a destra e a sinistra contro i bordi della pista. Questa caratteristica è rimasta immutata anche su Nintendo 64 tanto che, se avete la folle idea di provare direttamente a giocare al livello di difficoltà più elevato (in cui le vetture hanno una velocità di punta superiore), potreste passare tutta la gara senza capire molto di quanto sta accadendo sullo schermo; cominciando invece dalle basi si possono apprezzare tutti i pregi del titolo Psygnosis, e notare purtroppo anche alcuni difetti grafici. I soliti problemi di bad clipping e pop-up sono presenti in maniera più o meno evidente a seconda della pista che si sta affrontando, mentre sono ravvisabili dei saltuari rallentamenti e una perdita di frame solamente nelle situazioni più congestionate. Non siamo poi rimasti particolarmente convinti della collisione tra le vetture visto che, in alcuni casi, soprattutto nei passaggi più ristretti, sembra quasi che gli avversari siano sempre dotati di una sorta di scudo protettivo che allarga le loro dimensioni. Decisamente positivo

invece il giudizio sulle ambientazioni e sulle vetture, varie e molto colorate, e sul gioco multiplo in cui la velocità si mantiene sempre su livelli più che accettabili garantendo quindi un notevole divertimento. Altre note dolenti vengono dalle musiche; non possiamo certo affermare che le musiche utilizzate per questa versione per Nintendo 64 siano mal realizzate e poco curate, ma il confronto con quelle originali (erano state utilizzate canzoni dei Prodigy, Chemical Bros. e di altri popolari gruppi dance) è a dir poco ingeneroso. **WipEout** per Nintendo 64 è, tutto sommato, un buonissimo titolo che manca però di quei tocchi di classe necessari a renderlo un vero e proprio capolavoro; gli appassionati del genere dovrebbero comunque prenderlo in considerazione, soprattutto se amano unire la passione per la guida a quella delle armi.

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER LA CARTUCCIA

Molto bello, ma non un vero capolavoro. In queste poche parole è sintetizzato il nostro pensiero su *WipEout* per Nintendo 64; i numerosi pregi del titolo Psygnosis sono rimasti immutati e l'aggiunta dell'opzione multiplayer può essere considerato solamente un fatto positivo; peccato solo per la presenza di alcuni difetti soprattutto nella realizzazione tecnica (evidente pop-up, qualche piccolo rallentamento e un sonoro che sfigura rispetto a quello della versione Playstation) che ne diminuiscono leggermente la valutazione globale. Personalmente, se dovessi comprare un titolo di corse ambientato nel futuro sceglierei ancora *F-Zero X* (anche se bisogna sottolineare che si tratta di due prodotti nettamente diversi), ma tutti coloro che vogliono correre e combattere hanno trovato il gioco adatto a loro.

PAGELLA

GRAFICA	85
SONORO	60
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	87

WCW/NWO Revenge

Cosa succede quando un gioco riscuote molto successo (ma, purtroppo, troppo spesso anche in caso contrario)? Semplice, si lascia passare un periodo di tempo che varia tra i sei mesi e l'anno e si lancia sul mercato un sequel che, a seconda della software house che lo ha realizzato, è dotato di caratteristiche più o meno diverse rispetto al predecessore. Troppo spesso infatti le novità riguardano quasi esclusivamente l'aspetto grafico, con la struttura di gioco che rimane, specialmente nelle simulazioni sportive, praticamente sempre immutata; con questo pensiero ben chiaro in mente ho iniziato a provare **WCW/NWO Revenge** quasi certo che i programmatori di THQ avrebbero apportato solamente leggerissime modifiche e aggiunto qualche nuovo lottatore. Fortunatamente questa mia convinzione è stata immediatamente spazzata via dopo pochi istanti di gioco; le novità infatti sono abbastanza numerose e riguardano sia la realizzazione tecnica, che ora ha raggiunto livelli veramente incredibili, sia la struttura di gioco.

MA CHE FINE HA FATTO L'UOMO TIGRE?

Nella maggior parte dei titoli sportivi, iniziare a giocare una partita è un'operazione semplice e immediata; basta selezionare due squadre (o due personaggi, nel caso si tratti di un gioco in singolo), il tipo di incontro e il gioco è fatto. In **WCW/NWO Revenge** invece non è così, non perché siano presenti menu incomprensibili, ma perché sono disponibili un numero di opzioni, ma soprattutto di lottatori, veramente impressionante. Dopo aver scelto infatti a che tipo di incontro prendere parte (amichevole, battaglia reale, ovvero con quattro combattenti contemporaneamente sul ring oppure torneo) si arriva nella schermata di selezione del personaggio... e si corre il rischio di rimanere bloccati almeno un paio di minuti alla ricerca del proprio lottatore preferito. Rispetto infatti al primo episodio della serie, sono stati aggiunti tutti i più famosi lottatori della DAW e della EWF, oltre ovviamente a quelli della WCW e del NWO; passando quindi tra le schede dei vari personaggi, oltre ai popolarissimi Hulk "Hollywood" Hogan, Sting, Macho Man e The Giant si possono incontrare giganteschi lottatori di sumo, variopinti wrestler con il volto dipinto e la pettinatura stile punk oppure, nello stile del catch giapponese, combattenti che indossano variopinti e coloratissimo costumi con il volto ricoperto da una maschera. Si raggiunge un totale di ben 80 diversi personaggi, suddivisi nelle quattro leghe presenti; ovviamente le differenze presenti non riguardano solo l'appartenenza a una oppure a un'altra associazione (nella DAW, per esempio, sono raccolti quasi tutti gli esperti di arti marziali), ma anche le caratteristiche peculiari di ogni singolo personaggio. Più precisamente, oltre a evidenti differenze nella struttura fisica (The Giant è molto più grande della maggior parte degli altri wrestler disponibili), ogni lottatore ha la possibilità di utilizzare due o tre mosse personali; si tratta degli attacchi più popolari, quelli che solitamente vengono utilizzati per portare a termine un incontro. E' poi presente anche la possibilità di deridere l'avversario; questa mossa, che a prima vista potrebbe sembrare inutile, ricopre invece un ruolo importante visto che, utilizzandola, si può far aumentare più velocemente il livello della barra dello Spirit, utile sia per incrementare la potenza dei propri colpi che per aumentare la resistenza del lottatore. Gli altri attacchi a disposizione sono abbastanza classici e non si discostano dalle altre produzioni del genere; pungi, calci e prese volanti sono all'ordine del giorno, ma anche in questo campo i programmatori hanno svolto un ottimo lavoro inserendo un gran numero di

Quando avete preso il nemico appare nella parte bassa dello schermo un piccolo arbitro che comincia a contare

Potete anche cambiare il vestito del vostro lottatore preferito

A bordo ring sono disponibili moltissime nuove armi, quali segnali stradali, mazze e molto altro ancora

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	THQ
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

La lega DAW è la casa di molti lottatori dall'aspetto abbastanza insolito esperti di arti marziali

Ogni lottatore ha a sua disposizione una mossa per provocare l'avversario, utilissima per fare alzare il livello della barra Spirit

Ecco in tutto il suo splendore la classica mossa di Hollywood Hogan. Ormai per il suo avversario ci sono ben poche speranze di vittoria

prese che possono essere eseguite mediante la pressione combinata dei tasti presenti sul pad. Nella migliore tradizione degli incontri di wrestling non mancano poi le scorrettezze e gli attacchi fuorilegge. Lanciando infatti un avversario fuori dal ring, nei pressi del pubblico, si possono recuperare tutta una serie di oggetti, in alcuni casi alquanto insoliti (cosa ci faccia un gigante cartello stradale al bordo di un ring è una domanda di difficile risposta), utilizzabili per infliggere danni all'avversario.

CAZZOTTI E MAZZATE

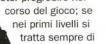
Come appare evidente da quanto abbiamo appena scritto, tutte le caratteristiche peculiari di questo sport sono quindi state fedelmente riprodotte in **WCW/NWO Revenge**, e i difetti presenti nel predecessore sono stati quasi totalmente eliminati; oltre a migliorie nella struttura di gioco poi, anche la realizzazione tecnica ha subito un evidente restyling. Le dimensioni dei lottatori hanno subito un notevole incremento e le animazioni sono decisamente più fluide e curate; tutto è stato reso più spettacolare e i programmatori hanno cercato di riprodurre tutti gli aspetti caratteristici del wrestling. All'inizio di ogni incontro possiamo quindi ammirare l'ingresso sul ring dei lottatori, che, subito dopo la breve presentazione cominciano a menarsi senza alcuno scrupolo. Decisamente azzeccata anche l'inquadratura utilizzata; se infatti inizialmente la visuale è quella tipica di tutti i titoli del genere, a seconda della posizione dei due lottatori questa si avvicina, si allontana o ruota leggermente permettendo quindi di avere sempre una perfetta visione di quanto sta accadendo sul ring. In puro stile televisivo poi, le mosse più spettacolari e violente vengono riproposte tramite tutta una serie di replay che mostrano il colpo praticamente da ogni angolazione possibile. Tutti i combattimenti sono poi accompagnati dai soliti boati della folla, dalle urla e dai "grugniti" dei lottatori e, nelle fasi introduttive, da musiche in puro stile rock che si adattano perfettamente a questo sport. Una volta finito un incontro poi, fatto decisamente insolito per questo genere di giochi, si possono visionare una serie di statistiche che, sottoforma di punteggio, indicano gli attacchi eseguiti e i risultati ottenuti. Il lavoro svolto dai programmatori merita certamente di essere sottolineato dato che oltre a migliorare la struttura di gioco sono riusciti a apportare una serie di modifiche grafiche che hanno reso **WCW/NWO Revenge** ancora più spettacolare; le immagini che potete vedere su queste due pagine non rendono giustizia al titolo THQ dato che, il suo vero punto di forza risiede nella fluidità delle animazioni. Gli appassionati di questa insolita disciplina non possono quindi fare a meno di acquistare **WCW/NWO Revenge**, ma anche chi ama i picchiaduro deve prendere in seria considerazione l'acquisto del titolo THQ; anche se infatti la sua struttura di gioco è abbastanza diversa rispetto alla maggior parte dei titoli del genere, si tratta comunque di un gioco decisamente divertente e ben strutturato.

Se amate i giochi di combattimento in cui la tattica ricopre un ruolo abbastanza importante (gli incontri durano sempre almeno un paio di minuti e non è sufficiente eseguire sempre la stessa mossa per vincere) allora WCW/NWO Revenge è certamente un titolo adatto a voi. La struttura di gioco infatti, per riprodurre al meglio le peculiarità di questo evento sportivo, è leggermente diversa da quella di altre produzioni del genere picchiaduro, ma riesce comunque a garantire una notevole dose di divertimento. Ottima poi la realizzazione tecnica, con animazioni fluidissime e tutta una serie di tocchi di classe decisamente interessanti. Se consideriamo infine che sono presenti ben 80 lottatori, ognuno con le sue mosse caratteristiche, oltre a differenti modalità di gioco, direi proprio che anche la longevità è garantita. Insomma un gran titolo che dovrebbe essere preso in considerazione non solo dai fan di Hulk Hogan, Macho Man e compagnia bella...

PAGELLA

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

Body Harvest

Se appartenete a quella categoria di videogiocatori che in uno shoot'em up cercano qualcosa di più della semplice distruzione di tutto quanto passa sullo schermo, allora **Body Harvest** potrebbe essere il titolo che fa al caso vostro. Nei cinque livelli che compongono il gioco infatti sono presenti anche diversi enigmi che devono essere risolti per riuscire a portare a termine il gioco; nella migliore tradizione dei film horror anni '50 poi, i nemici da affrontare sono giganteschi insetti che, però, non sono stati creati da strani esperimenti sfuggiti al controllo dell'uomo ma sono stati portati sulla terra da una civiltà extraterrestre per favorire la conquista del nostro pianeta. Il gioco è ambientato nel 2016, quando la terra sta per essere distrutta; una razza aliena infatti sta attaccando da ben 100 anni il nostro pianeta, uccidendo e devastando tutto quanto trova sul proprio tragitto. Ogni 25 anni una cometa passa vicino al nostro pianeta (e si tratta di una cometa molto speciale, visto che al suo interno si trova una base spaziale nemica) e questa è la perfetta opportunità per un attacco alieno; la nostra ultima speranza quindi è quella di mandare un team di soldati indietro nel tempo, fino alla data della loro prima battaglia e impedire che gli insetti giganti comincino a conquistare il nostro pianeta. Vista la delicatezza della missione è stato selezionato un piccolo team composto da tre combattenti; a capo della missione abbiamo il comandante Daisy e il robot Bob che hanno il compito di informare il nostro eroe delle varie insidie che sono nascoste in ogni livello e il soldato Adam Drake, vero e proprio protagonista del gioco. Muovere Adam attraverso i vari livelli è abbastanza semplice, anche se sono necessari alcuni minuti di gioco per riuscire a utilizzare al meglio il sistema di controllo; questo perché è possibile ruotare la camera praticamente in qualsiasi angolazione, fatto che permette di vedere Adam da un numero praticamente infinito di inquadrature e che, però, può rendere l'azione un po' confusa. Un altro piccolo problema riguarda la selezione dell'arma che, essendo controllata attraverso la croce direzionale, costringe il giocatore a lasciare momentaneamente il 3-D Stick per poter cambiare il tipo di arma; proprio questi pochi istanti in cui Adam rimane immobile e indifeso si possono infatti rivelare fatali e, proprio per questo motivo, è consigliabile cercare una zona protetta o priva di nemici prima di eseguire questa delicata operazione. Come abbiamo già avuto modo di dire, oltre a distruggere decine e decine di giganteschi insetti, Adam deve fronteggiare anche diversi enigmi la cui soluzione è indispensabile per poter progredire nel corso del gioco; se nei primi livelli si tratta sempre di

problemi di facile soluzione (come per esempio, trovare una leva che serve per far abbassare un ponte e consentire di raggiungere zone altrimenti inaccessibili) con il progredire degli stage tutto diventa leggermente più complesso. E' quindi importante leggere con attenzione i consigli e i suggerimenti che vengono dati dai vari personaggi che si possono incontrare nelle varie locazioni, così come è importante visitare con attenzione l'interno delle abitazioni e, più in generale, di tutte le costruzioni in cui si può accedere. Una volta entrati in una casa infatti si può ottenere molto più di semplici informazioni, visto che sparsi nelle varie stanze si possono recuperare oggetti che possono essere raccolti e utilizzati per aiutare Adam nella missione. In ogni libreria si possono trovare utili suggerimenti (anche se, in alcuni casi, si tratta di frasi che a una prima lettura possono sembrare abbastanza confuse) mentre le torce possono nascondere dei passaggi segreti. Tutti i barili d'acqua contengono inoltre dell'utile energia, in grado di aumentare la vita a disposizione di Adam, oppure in alternativa del carburante; per tutto quanto abbiamo appena detto è quindi utile spendere un paio di minuti a provare le conseguenze che le azioni del nostro eroe possono avere sugli oggetti presenti, soprattutto per imparare cosa può essere preso e cosa no. Altro elemento di **Body Harvest** che

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GREMLIN
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

merita senza dubbio di essere menzionato ed esaminato è la presenza di oltre 60 diversi veicoli che possono essere utilizzati per muoversi nei vari livelli; il nostro consiglio è quello di sfruttare al massimo i vari camion, le macchine o qualsiasi mezzo di locomozione che potete trovare dato che correre attraverso gli stage, soprattutto se si devono affrontare tratti particolarmente ampi, oltre a essere pericoloso per l'incolumità di Adam può richiedere anche molto tempo. Nel corso delle battaglie inoltre è sempre consigliabile rimanere all'interno dei veicoli soprattutto perché questi offrono un certo grado di protezione e di difesa; è vero che alcuni mostri sono facilmente eliminabili, ma è altrettanto vero che non è il caso di sprecare energia proprio contro i nemici più deboli. Viste le notevoli dimensioni dei livelli, i programmatori hanno ben pensato di inserire una mappa in grado di rendere più semplice l'orientamento; premendo il tasto Start infatti si piò richiamare una schermata in cui appare l'area di gioco (con il robot Bob che ripete il compito da eseguire nella missione) mentre, premendo il tasto A si ha la possibilità di muoversi liberamente sulla mappa e indicare, piazzandovi sopra un segnalino, i punti strategici che si devono raggiungere; questo fatto è decisamente utile dato che permette di avere velocemente una chiara idea della zone che si deve raggiungere, senza perdere ore e ore a cercare punti di riferimento sulla mappa. Trattandosi di uno sparatutto non convenzionale, in cui i livelli sono decisamente ampi e complessi, alla DMA hanno deciso di offrire anche la possibilità di salvare i propri progressi; per usufruire di questa chance è però necessario distruggere delle gigantesche postazioni nemiche, difese da una discreta quantità di insetti alieni pronti a tutto pur di riuscire a eliminarvi. Una volta eliminato il "Processor", Daisy lascerà cadere sulla terra un pod che serve appunto come zona di salvataggio e che, vista la difficoltà di alcune fasi, consigliamo di utilizzare abbastanza spesso. Oltre a tutti i pericoli che abbiamo citato nel corso della recensione, è presente anche un altro insidiosissimo ostacolo che Adam deve affrontare facendo particolare attenzione, owero l'acqua. Può sembrare strano, soprattutto visto che Adam è un soldato che ha a sua disposizione alcuni tra i ritrovati tecnologici più potenti del 21° secolo, ma l'acqua ha un effetto decisamente insolito sulla sua corazza. Basta infatti finire in un fiume, un lago o qualsiasi altro bacino idrico (non importa se a piedi oppure utilizzando un veicolo qualsiasi) per vedere la barra energetica ridursi con una velocità impressionante fino a giungere alla morte del nostro eroe; se consideriamo poi che ci sono alcune zone in cui, una volta terminati nell'acqua non esistono possibilità di uscita, direi che questo è un problema che deve essere seriamente preso in considerazione se si vogliono avere speranze di vittoria.

GLI INSETTONI SONO TORNATI

I cinque livelli che compongono il gioco sono veramente enormi e, per riuscire a completarli è necessario raggiungere diversi obbiettivi e distruggere tutti i mostri presenti, fino allo scontro con il boss di fine livello; prima di poter fare un balzo temporale di 25 anni infatti gli alieni cercano di fermare il nostro eroe utilizzando una gigantesca creatura. Per eliminarla bisogna distruggere via via tutte le bocche da fuoco a sua disposizione per poi occuparsi del corpo centrale; si tratta di un'impresa non semplicissima, anche se fortunatamente ogni volta che una parte dell'alieno viene distrutta appare un integratore che rifornisce Adam di energia. Tornando a esaminare i cinque livelli, bisogna sottolineare anche che, a seconda dell'epoca in cui avverrà il combattimento saranno presenti diversi tipi di alieni; se infatti in Grecia e a Giava (rispettivamente nel 1916 e nel 1941) i nemici non avranno a disposizione armi particolarmente potenti, già nell'America del 1966 gli alieni avranno a loro disposizione armature che

rendono ancora più difficile la loro eliminazione. Discorso praticamente analogo per la fase ambientata in Siberia nel 1991, mentre alcune evidenti differenze sono presenti nell'ultimo livello in cui il nostro eroe, dopo aver salvato la Terra, torna nel 2016 per bloccare la cometa che contiene l'astronave nemica (ma siamo veramente sicuri che sia finito tutto così? Io non ci giurerei...). La struttura di gioco di **Body Harvest** è certamente ben congegnata e, grazie alla presenza di decine di veicoli e di enigmi da risolvere riesce ad aggiungere nuovi spunti di interesse a un titolo che, altrimenti, si sarebbe ridotto a una semplice caccia a degli insetti giganti; meno spettacolare è invece la realizzazione tecnica dato che, anche se i vari livelli sono facilmente riconoscibili e diversi nelle ambientazioni, non sono presenti molti elementi nel fondale e sembra spesso di trovarsi in zone semideserte. Senza dubbio positivo invece è il giudizio sugli insettoni alieni (sia quelli presenti nel corso di ogni livello che per i boss finali), veramente curatissimi e per le esplosioni in alcuni casi veramente enormi; abbastanza limitato invece è il sonoro, vista la totale mancanza di parlato digitalizzato, anche se bisogna sottolineare che gli effetti sonori e le musiche sono di buon livello. Un titolo decisamente interessante che divertirà sicuramente tutti quei giocatori a cui non basta solamente sparare all'impazzata.

Body Harvest è un titolo veramente interessante; i livelli sono molto ampi e ricchi di insidie e, proprio per questo motivo, anche se sono presenti "solo" cinque livelli, portare a termine la missione non è un'impresa agevole. La possibilità di guidare diversi mezzi, unita alla necessità di parlare con gli abitanti delle città e di cercare oggetti all'interno delle abitazioni aggiunge un nuovo elemento che incrementa sensibilmente la varietà del titolo Gremlin che non può essere considerato un normale sparatutto. Globalmente buona infine la realizzazione tecnica che, pur non brillando sia nella grafica che nel sonoro si mantiene sempre su livelli qualitativi più che accettabili.

PAGELLA

GRAFICA	82
SONORO	80
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	87

Space Station Silicon Valley

Dopo mesi di snervante attesa, **Silicon Valley** ha finalmente posato il suo posteriore virtuale sul Nintendo 64. Nei panni del microchip del robot EVO dovete affrontare con le cattive 50 insidiosi mondi futuristici. Con l'aiuto di Dan Danger dovete portare a termine una quantità di missioni che hanno come scopo finale riparare EVO e tornare a casa in tempo per la cena. Peccato che fra voi e il viaggio di ritorno ci siano una quarantina di biechi automi dall'aspetto a dir poco stravagante e una varietà di livelli decisamente poco ospitali...

LOST IN SPACE

Per capire come cavolo avete fatto a piombare in una dimensione così assurda come quella di Silicon Valley è meglio che seguiate attentamente la sequenza d'apertura del gioco, che serve appunto a spiegare l'antefatto. Anni fa una minuscola stazione spaziale chiamata Silicon Valley partì per conquistare le stelle più lontane, ma non appena raggiunse le nere profondità dello spazio esterno perse il contatto con la Terra. Sono passati centinaia d'anni, ed ecco che Silicon Valley torna inaspettatamente in orbita attorno alla Terra. Due avventurieri, Dan Danger e il suo fedele assistente robotico EVO, vengono inviati nello spazio per scoprire che cosa è accaduto lassù. Durante le manovre di avvicinamento, però, la nave spaziale di Dan Danger subisce un guasto gravissimo e precipita in malo modo sulla stazione. A salvarsi dal disastro è solo il microchip del robot EVO, che nell'incidente è andato completamente distrutto. Scopo del gioco è appunto quello di affrontare i pericoli celati nella stazione spaziale per riparare il povero EVO. Il gioco ha inizio quando il microchip di EVO si insinua nel corpo di un cagnolino prendendone il controllo. In effetti una delle cose che occorre fare per finire il gioco è assumere il controllo dei vari animali che popolano Silicon Valley

Nelle lande ghiacciate potrete incontrare conigli e husky. I primi, manco a dirlo, vi serviranno per raggiungere piattaforme elevate, i secondi, beh, effettuano attacchi potenti...

Ecco il microchip EVO mentre passa dal corpo inanimato del cane alla pecora. Si può chiamare evoluzione?

ANIMAL HOUSE

Nel mondo surreale di **Silicon Valley** si incontrano oltre una quarantina di animali diversi. Non appena EVO s'impadronisce di un animale, sullo schermo appaiono dei dati riguardanti i suoi punti di forza e i suoi talloni d'Achille. Ecco alcune delle creature che incontrerete...

Mostriciattolo saltellante
Ubicazione: 3° livello.
Arma speciale: salto.
Come si comporta in acqua? Bene, non affoga come il topolino.

Volpe
Ubicazione: 3° livello.
Arma speciale: teletrasporto.
Come si comporta in acqua? Benissimo. Anzi, per essere una volpe, nuota come un pesce.

Pecora
Ubicazione: 1° livello.
Arma speciale: solo un «Beee!»
Come si comporta in acqua? Non nuota velocemente ma almeno non affoga.

Cane da corsa
Ubicazione: 5° livello.
Arma speciale: missili.
Come si comporta in acqua? Diciamo che non ha paura di bagnarsi le zampe.

Cane
Ubicazione: 1° livello.
Arma speciale: morso.
Come si comporta in acqua? A meraviglia, è un nuotatore molto resistente.

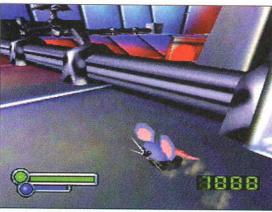
Topolino da corsa
Ubicazione: 2° livello.
Arma speciale: colpi di coda.
Come si comporta in acqua? Malissimo, affoga subito dopo averla toccata.

Orso Grizzly
Ubicazione: 5° livello.
Arma speciale: raptus omicida.
Come si comporta in acqua? E' così grosso che va a fondo rapidamente.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	TAKE 2
GENERE	STRATEGIA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

per usarne le singolari capacità. La parte penosa della faccenda è che per possedere un animale occorre prima ucciderlo. Per sopprimere una bestia occorre premere il tasto B, grazie al quale il microchip di EVO scatena i propri istinti omicidi attivando la forma di attacco dell'animale che si sta impersonando, dopodiché si preme il tasto R sul retro del controller per assumere il controllo del "cadavere". I livelli di cui è composto il gioco sono pieni di rompicapo da risolvere. Nulla di eccezionalmente originale: solo i classici interruttori da azionare nella sequenza corretta onde mettere in funzione elementi mobili del paesaggio, molti dei quali servono a raggiungere aree altrimenti inaccessibili. Uno dei premi concessivi per aver superato una delle prime sfide proposte dal gioco sarà un topolino meccanico motorizzato che si presenta come la risposta del mondo virtuale a Speedy Gonzales. Grazie alla sua velocità, quando imboccherete delle rampe potrete catapultarvi in zone altrimenti inaccessibili, magari circondate da steccati. I mondi da affrontare ricordano molto quelli di **Mario 64** e di **Banjo-Kazooie**. Nelle foto qui riprodotte potete per esempio ammirare lo stage "pastorale" con distese erbose, greggi di pecore, corsi d'acqua e altre amenità del genere, e lo stage "polare", con pinguini, cani da slitta, nevicate abbondanti e altri elementi tipici di un'atmosfera glaciale.

Grazie ai monitor sparsi per i livelli potrete conoscere le caratteristiche dell'animale che state controllando

Impossessatevi del topolino e potrete effettuare dei lunghi salti dalle rampre apposite

SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER LA CARTUCCIA

Ecco finalmente un gioco originale che si merita tutta la pubblicità possibile. Non è certo un capolavoro dal punto di vista grafico: alcuni livelli hanno dei bei particolari, altri sono completamente insipidi, e anche dal punto di vista del sonoro non si registrano picchi di qualità. L'atmosfera bucolica di *SV* ha imposto più che altro un'ampia gamma di versi animali campionati, la musica invece è praticamente accessoria. Eppure nulla ci impedisce di sostenere che *Silicon Valley* è una riuscitissima sintesi di azione avventurosa e rompicapo. Se per il vostro Nintendo 64 volete qualcosa di radicalmente diverso dal solito, non potreste acquistare un gioco migliore di questo! Non è un kolossal, ma le meningi ve le spreme per benino...

Anche gli animali meccanici (ma chi l'ha ideato 'sto gioco, Marilyn Manson?) devono vivere nel loro ambiente naturale. Se finite fuori dall'acqua controllando un salmone potreste andare incontro a una rapida e triste fine...

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	79
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	80

Airboarder 64

Avete presente quella scena di Ritorno al Futuro 2 in cui il protagonista (interpretato da Michael J. Fox) si ritrovava nel futuro a dover utilizzare uno skateboard decisamente differente rispetto a quelli che vengono utilizzati attualmente titolo della Nintendo ambientato nel 2064, proprio questi nuovi skate ricoprono un ruolo fondamentale, visto che rappresentano il mezzo da utilizzare in tutta una serie di gare. La caratteristica peculiare di queste nuove tavole è il fatto che, essendo sospese in aria, a pochi centimetri di altezza, permettono di eseguire evoluzioni particolarmente complesse e spettacolari; inoltre, non dovendo poggiare su alcun tipo di superficie, oltre a rendere più agevoli i salti, con questa nuova tavola si può tranquillamente "viaggiare" sull'acqua e su altri terreni in cui, con le normali tavole, si rischierebbe solamente di impantanarsi. I programmatori non si sono però limitati a modificare solamente la tavola, ma hanno deciso di creare un nuovo tipo di competizione che a livello strutturale si differenzia in maniera netta da tutto quanto abbiamo visto fino ad ora in titoli del genere. In **Airboarder 64** infatti ogni livello è composto da un'area di gioco decisamente ampia in cui non sono presenti né un punto di partenza né uno di arrivo; lo scopo del gioco quindi non può essere quello di giungere primo, ma di superare nel minor tempo possibile tutta una serie di ostacoli oltrepassando dei checkpoint sparsi lungo il livello. Ovviamente sono presenti diversi percorsi, ognuno dotato di sue peculiarità (eccezionale la città gigante in cui, per passare da una stanza all'altra, visto che le porte sono chiuse, bisogna trovare i buchi nel muro fatti dai topi) oltre a differenti modalità di gioco. Per i giocatori alle prime armi è disponibile l'opzione Free Run, che consente di provare liberamente i percorsi disponibili, nel Time Attack invece la prestazione viene cronometrata e si possono salvare i migliori tempi realizzati mentre nel Coin Mode lo scopo del giocatore è di raccogliere prima dello scadere del tempo un numero di monete che varia tra le 20 e le 110. Rimane infine lo Street Work, che rappresenta chiaramente l'opzione principale in cui, oltre a tutti gli ostacoli presenti nelle modalità appena citate, è stato aggiunto anche un tempo limite che può essere aumentato oltrepassando dei checkpoint. Nulla di nuovo invece da segnalare nella modalità di gioco in coppia dato che le due opzioni presenti, denominate Versus Race e Coin Challenge, sono delle fedeli repliche rispettivamente dello Street Work e del Coin Mode, con la sola differenza che in questo caso l'avversario è un amico e non il tempo. Peccato solo che, se a livello teorico **Airboarder 64** è dotato di diverse caratteristiche interessanti, in pratica i difetti presenti lo rendono un gioco poco più che mediocre; il sistema di controllo è infatti troppo semplice e il livello di difficoltà non è perfettamente calibrato, tanto che bastano pochi giorni per riuscire a portare a termine tutte le gare. Non brilla poi neanche la realizzazione tecnica che, malgrado la discreta varietà di ambientazioni e alcuni effetti sonori decisamente azzeccati, risente di una mancanza di tocchi di classe e della presenza di musiche veramente scadenti. Insomma, anche se l'idea alla base di **Airboarder 64** è interessante, alcune scelte sbagliate nell'impostazione strutturale, unite a una realizzazione non impeccabile, rendono il titolo Nintendo nettamente inferiore al mitico **1080°**, strumento di paragone per questo genere di giochi.

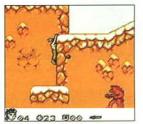
SI RINGRAZIA HALLOWEEN PER LA CARTUCCIA

Il confronto tra Airboarder e 1080°, come ho già scritto nella parte finale della recensione, è nettamente a favore di quest'ultimo; malgrado l'ambientazione futuristica, abbastanza interessante, questo nuovo titolo di Human risente di una certa lentezza, di controlli troppo semplici e della mancanza di una sfida di buon livello. Terminare tutti i percorsi presenti in un paio di giorni è infatti un'impresa alla portata di qualsiasi videogiocatore e, una volta terminato lo Street Work Mode , tutto quello che rimane da fare è affrontare un amico. Un po' poco eh?

SCHEDA GLOBALE 65

CASA PRODUTTRICE	HUMAN
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Turok 2 Seeds of Evil

Acclaim dimostra di essere ancora legata al Gameboy producendo, in concomitanza con la versione per Nintendo 64, **Turok 2: Seeds of Evil** anche per la piccola console portatile. La trama non ha subito alcuna variazione e vede il nostro eroe combattere una nuova e pericolosissima minaccia che risponde al nome di Primagen, malvagia creatura che è stata risvegliata involontariamente proprio dallo stesso Turok che, al termine della sua precedente avventura (corrispondente al primo episodio) ha lanciato il cronoscettro, arma con cui aveva sconfitto il cattivone di turno, nelle profondità di un vulcano in cui, appunto era prigioniero il Primagen; inutile dire che l'esplosione ha risvegliato la creatura che ora si prepara a conquistare il mondo potendo contare anche su un esercito composto da mostri e dinosauri di vario genere. Se come ho appena detto poco è mutato nella trama, completamente diversa è invece la struttura di gioco; come infatti era prevedibile, viste le diverse potenzialità tecniche delle console, i programmatori non hanno realizzato uno sparatutto in prima persona ma si sono indirizzati verso un più classico titolo d'azione in cui il nostro eroe deve saltare, correre ed eliminare decine di avversari. Si tratta quindi di un platform game abbastanza classico in cui vengono rispettati tutti i canoni del genere; per portare a termine un livello Turok deve quindi riuscire ad aprirsi un varco tra le difese nemiche, utilizzare le piattaforme presenti per raggiungere zone difficilmente accessibili e raccogliere armi e integratori energetici che consentono al nostro eroe di muoversi con maggiore tranquillità. Oltre a classici livelli a scrolling orizzontale ne sono poi presenti alcuni a scrolling verticale che spezzano il ritmo e riescono a garantire una certa varietà a un gioco che altrimenti sarebbe stato veramente troppo monotono. Tutto sommato è proprio questo il principale difetto di **Turok 2**; malgrado quanto abbiamo appena scritto infatti, il titolo di Acclaim non brilla certo per originalità e sin dalla prima partita si ha la netta sensazione di aver già giocato a un titolo simile almeno un centinaio di volte. Per Gameboy infatti sono stati lanciati nel corso degli anni un numero incredibile di platform game, tutti abbastanza simili, e per questo motivo per riuscire a emergere sono necessarie caratteristiche particolari,

che purtroppo mancano in **Turok 2**. Oltre a una struttura di gioco poco originale, **Turok 2** non può poi contare su una realizzazione tecnica esaltante; è vero che dal Gameboy non ci si può aspettare nulla di particolarmente spettacolare, ma per il piccolo portatile di casa Nintendo sono state realizzate produzioni decisamente più curate. I personaggi infatti sono di dimensioni abbastanza ridotte (non parliamo poi delle animazioni, quasi inesistenti) e anche i fondali non brillano certo per ricchezza e varietà. Le cose vanno ovviamente meglio se si dispone di un Gameboy Color, per il quale Acclaim ha approntato la gamma di colori apposita in **Turok 2**...

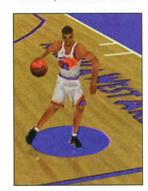
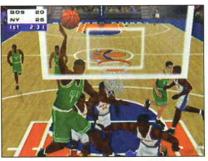
Anche se dobbiamo apprezzare il fatto che ci sia ancora qualche software house che realizza titoli per il piccolo portatile della Nintendo, dobbiamo comunque sottolineare che Turok 2: Seeds of Evil non è una produzione di livello particolarmente elevato. Per Gameboy infatti sono presenti decine e decine di platform game, alcuni dei quali possono essere considerati dei veri e propri capolavori che escono vittoriosi dal confronto con il nuovo gioco di Acclaim. Con questo non vogliamo dire che Turok 2 sia un brutto titolo, ma che in effetti, nell'ampio panorama di titoli del genere (basti pensare solo agli episodi della saga di Mario/Wario, giusto per citarne alcuni) non può certo essere inserito nel gruppo dei veri e propri capolavori e dei giochi imperdibili.

GLOBALE **70**

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

NBA Live 99

Malgrado la stagione NBA non sia ancora cominciata per i noti problemi che riguardano la firma del contratto collettivo dei giocatori (in poche parole, i proprietari vogliono abbassare il tetto degli ingaggi mentre i giocatori, ovviamente, non sono d'accordo), le software house non sembrano per nulla spaventate da questo fatto. Chi infatti pensava che questa sospensione del campionato potesse spingere le varie case produttrici a ignorare, almeno temporaneamente, questo sport si sbagliava; puntuale come ogni anno per esempio è Electronic Arts, che ha appena lanciato sul mercato, praticamente per qualsiasi console, la nuova edizione della sua popolarissima serie. Peccato solo che, nella migliore tradizione della casa americana, le differenze rispetto ai predecessori non siano così evidenti e riguardino principalmente l'aspetto estetico; sono state infatti migliorate le animazioni (che comunque in alcuni casi non sono ancora completamente convincenti) con l'aggiunta di nuove e spettacolari schiacciate, è stata aumentata la definizione dei giocatori e anche i terreni di gioco ora sono più curati. Poche sono invece le novità nel campo delle opzioni; oltre alla classica partita amichevole, ideale per prendere la mano con il sistema di controllo, si possono affrontare i Play-off, un'intera stagione oppure prendere parte alla gara da tre punti. E' poi presente una modalità di gioco denominata Arcade ideale per chi ha voglia di giocare velocemente senza perdere tempo a settare tutti i vari parametri; selezionando questa opzione infatti si può giocare a una versione decisamente più semplice, che sotto certi punti di vista potrebbe anche ricordare **NBA Jam**, visto che sono disponibili schiacciate più spettacolari e i giocatori si esibiscono in salti ed evoluzioni non presenti nelle altre modalità. Interessante la presenza di un'opzione che consente di stabilire quali falli consentire e quali no; mediante l'apposita schermata infatti si possono disattivare oppure attivare alcuni falli, fatto che consente di aumentare o diminuire il livello di realismo (la difesa illegale, ovvero la necessità di seguire a uomo il proprio giocatore, all'inizio può creare non pochi problemi). Durante una stagione, vista la lunghezza del campionato, è poi importante cercare di migliorare le potenzialità del proprio team, scambiando i giocatori che non si utilizzano con altre squadre, oppure cercando direttamente tra i free agent; per gli incontentabili che non riescono a trovare un giocatore adatto alle proprie caratteristiche, è stata poi inserita una modalità che consente di creare dal nulla un cestista, stabilendone sia le caratteristiche fisiche che, fatto certamente più importante, quelle tecniche. A questo punto non resta che scendere in campo e notare che, purtroppo, alcuni dei classici difetti di questa serie sono rimasti immutati; i movimenti dei giocatori, anche se decisamente migliori rispetto ai predecessori, sono leggermente troppo lenti e non sempre realistici e, in certi momenti della partita (soprattutto al livello di difficoltà base) si ha la sensazione di giocare contro una formazione di incapaci che arriva a non segnare anche per quattro o cinque minuti e lascia delle vere e proprie autostrade in cui infilarsi e schiacciare tranquillamente. La situazione migliora ovviamente aumentando la difficoltà, ma in generale non siamo ancora rimasti soddisfatti da quanto è stato fatto dai programmatori; per altre console sono infatti disponibili titoli che offrono un divertimento decisamente superiore e che, nel confronto con **NBA Live 99**, escono nettamente vincitori.

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER LA CARTUCCIA

SCHEDA GLOBALE 78

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

NBA Live 99 **non è un titolo particolarmente esaltante ma, tutto sommato, non è devastante. E' vero che alcuni dei difetti che hanno sempre afflitto questa serie sono ancora presenti, ma l'inserimento di alcune piccole novità e il miglioramento a livello grafico ha certamente giovato al titolo di Electronic Arts che è in grado di offrire una giocabilità comunque discreta. Speriamo solo che i programmatori, per la prossima edizione, decidano di realizzare un gioco nuovo, e non di sfruttare quanto era stato già fatto, apportando un numero comunque limitato di modifiche (lo so, sono un illuso...).**

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

Formula che vince non si cambia, una strategia che Capcom ha continuato imperterrita fin dal suo primo **Street Fighter**. La produzione arcade Capcom di questi ultimi sette anni è stata caratterizzata dalla realizzazione di numerosi sequel, molti dei quali contenenti semplici variazioni rispetto al titolo precedente. Questo è il caso di **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter**, i cui punti di similitudine con **X-Men Vs Street Fighter** e con gli altri episodi della serie Versus lo rendono poco più che un up-grade. Tutto sommato il gioco non è da biasimare completamente. Splendidi effetti grafici, elevata velocità di gioco ed una difficoltà più bilanciata gli hanno infatti consentito di godere di una discreta popolarità tra i fan della casa di Osaka. Caratteristiche interamente conservate in questa conversione per Saturn che è risultata ancora più fedele all'originale rispetto a **X-Men Vs Street Fighter**. Risultato ottenuto dalla maggior esperienza degli sviluppatori Capcom nell'utilizzo della cartuccia di espansione da 4MB.

A-VOLTE RITORNANO...

Una delle critiche più frequenti apportate al gioco è l'assoluta mancanza di originalità della sua rosa dei personaggi. La maggior parte infatti proviene dai precedenti titoli della serie Versus, dai quali conservano una buona parte delle animazioni e degli effetti speciali. Le uniche vere novità sono rappresentate dalla controparte digitale di Norimaro e la versione robotica di Gouki. Il primo è un personaggio parodistico creato dal noto comico giapponese Noritaro Kinashi nelle cui gag televisive ironizzava sui picchiaduro Capcom. Divertita da questo bizzarro street fighter, La casa di Osaka gli ha proposto di collaborare all'inserimento di Norimaro nel gioco, sia per quanto riguarda la caratterizzazione che per i campionamenti vocali. Ciò che è stato ottenuto è un personaggio non molto adatto al combattimento ma piuttosto divertente da usare, sempre che apprezziate lo humor nipponico. Mech-Gouki ha preso il posto di Apocalisse come boss del gioco a causa delle continue lamentele dei fan circa la sua eccessiva facilità. In risposta a queste critiche, Capcom ha creato uno dei boss più difficili, forse secondo solo al Magneto di **X-Men Children of The Atom**. Veloce ed estremamente potente, questa specie d'incrocio tra Gouki, Terminator, il Grande Mazinga e Giant Robot, possiede colpi speciali in grado di spazzare via il giocatore con un solo attacco. Apocalisse è stato retrocesso a penultimo avversario del gioco e per questo motivo ancor più semplificato. Visto il duro ostacolo costituito da Mech-Gouki, manca lo scontro tra i due membri del gruppo. Come in ogni sequel Capcom, i diciassette personaggi importati dagli episodi precedenti presentano alcune variazioni nelle mosse speciali effettuabili e nelle animazioni. Ryu ad esempio è stato dotato dello Shin Shoryuken che possedeva in **Street Fighter 3**, mentre Sakura può lanciare Hadoken solo dal basso verso l'alto e viceversa. Non mancano i personaggi segreti (vedi Mega Trix a Pag. 86) costituiti però, boss a parte, da versioni migliorate di combattenti già presenti nel gioco. Capcom non si è neppure sforzata di dotare questi personaggi di nuovi costumi, semplicemente si è limitata a cambiarne i colori. Anche i fondali del gioco denotano una certa tendenza al risparmio.

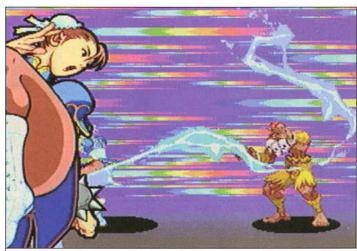
Per quanto numerosa, la rosa dei personaggi presenta sin troppe vecchie conoscenze

Gran parte dei soggetti derivano da quelli di **X-Men vs. Street Fighter** variando solo per la presenza di alcuni elementi inediti. Anche le sequenze finali inserite non si discostano molto rispetto a quelle impiegate da Capcom nei suoi ultimi picchiaduro. Ogni scena è costituita da due immagini e da un breve dialogo, l'unica eccezione riguarda i personaggi segreti le cui sequenze finali sono state realizzate utilizzando gli sprite del gioco.

SATURN MEGLIO DI CPS-2?

Per quanto graficamente poco originale, **Marvel Super Heroes Vs Street Fighter** non cessa di stupire il giocatore con la sua notevole velocità di gioco e la fluidità delle animazioni per nulla intaccate dalle considerevoli dimensioni dei suoi sprite. Se con **X-Men Vs Street Fighter** i programmatori Capcom sono riusciti ad ottenere una conversione quasi perfetta, sviluppando **Marvel Super Heroes Vs Street Fighter** hanno addirittura superato sé stessi riuscendo persino ad eliminare i fastidiosi rallentamenti che caratterizzavano la controparte a gettoni del gioco. Risultato che appare ancora più esaltante se si pensa che i tempi di caricamento sono la metà di quelli dell'episodio precedente! Estrema la

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

Le Hyper Combo sono accompagnate da una enorme immagine del personaggio

Il repertorio delle mosse di Dan sta diventando sempre più parodistico

fedeltà all'originale anche dal punto di vista sonoro. E' stato infatti interamente conservato l'ampio numero di campionamenti audio, qualitativamente ineccepibili, e la colonna sonora, per una volta non completamente ispirata alle altre produzioni Capcom. Se da una parte offre al giocatore una qualità addirittura superiore a quella del coin-op, la conversione per Saturn di **Marvel Super Heroes Vs Street Fighter** appare piuttosto scarsa per quanto riguarda le modalità di gioco. Agli immancabili Arcade e Versus Mode, sono stati infatti aggiunti solo un Survival Mode ed il segreto Mech-Gouki Now! Mode. Un po' poco per mantenere a lungo l'interesse per il gioco.

LAVORO DI SQUADRA

Con il suo immediato sistema di combo e le sue semplici mosse speciali, la meccanica di gioco della serie Versus è sempre stata realizzata pensando principalmente ai giocatori occasionali anziché gli appassionati di picchiaduro. Per quanto Capcom abbia deciso di rendere **Marvel Super Heroes Vs Street Fighter** più impegnativo rispetto all'episodio precedente, l'assimilazione dei vari comandi di gioco rimane piuttosto rapida. E' stata conservata la formula di gioco "due contro due" con la possibilità di alternare il personaggio combattente con la sua riserva in ogni momento del gioco. Invariata anche la composizione degli incontri in un solo round ed il recupero dell'energia vitale per il personaggio che rimane di supporto. Le modifiche riguardano una riduzione del numero di combo effettuabili, considerate dagli appassionati troppo semplici e letali, e l'aggiunta di alcuni nuove elementi di gioco. Premendo i pulsanti relativi ai due attacchi di media potenza, il vostro compagno può ora invadere l'arena di gioco e colpire il vostro avversario con un attacco speciale. Chiamato Variable Assist, questo sistema è in pratica il precursore del terzo personaggio di supporto presente nel più recente **Marvel vs. Capcom**. Il secondo elemento inedito riguarda la Variable Counter, una mossa dall'esecuzione piuttosto complessa che consente di attaccare l'avversario con il vostro compagno mentre parate un colpo. Per quanto ridotte, le aggiunte apportate hanno consentito di esaltare la brillante formula di gioco della serie permettendo di realizzare un picchiaduro immediato e veloce. Vantaggi che saranno particolarmente apprezzati dall'utenza comune. Sebbene non raggiunga il livello tecnico di titoli come **King of Fighters 98** e **Street Fighter Zero 3**, **Marvel Super Heroes Vs Street Fighter** sa farsi apprezzare anche dai fan più smaliziati grazie alla sua grafica complessa e ad una meccanica di gioco semplice da apprendere ma difficile da impiegare con maestria. Se a questo si aggiunge l'eccezionale fedeltà del gioco rispetto alla sua controparte a gettoni, non si può che consigliarne l'acquisto. Anche solo per avere tra le mani la migliore conversione realizzata da Capcom, e forse anche l'ultima...

Diego

Grazie alle Variable Assist potete ottenere un supporto immediato dal vostro compagno

MARVEL VS CAPCOM

Mentre in Italia possiamo ancora permetterci di acquistare **Marvel Super Heroes Vs Street Fighter** nonostante il mercato ufficiale europeo della console sia ormai morto, in America non sono stati così fortunati. La ragione è un litigio tra Marvel e Capcom causato dalla presenza di Norimaro nel gioco. A quanto pare alla Casa delle Idee l'alter ego digitale del personaggio ideato da Noritaro Kinashi non piace. Niente possenti muscoli da sfoggiare, niente misteriosi poteri cosmici, solo un semplice studente giapponese per giunta piuttosto brutto. Per questo motivo non è stato inserito nella versione occidentale del coin-op. Visto che quest'ultima non verrà mai realizzata per Saturn, i pochi utenti americani della console Sega si sono rivolti all'importazione parallela. Marvel ha quindi costretto Capcom ad impegnarsi per evitare l'ingresso della versione giapponese del gioco in America, pena la perdita della licenza dei suoi personaggi! Capcom ha quindi deciso di ricorrere alle vie legali perseguendo chiunque tenti di importare il gioco negli Stati Uniti. Non ci resta che augurarci che questa vicenda non provochi ripercussioni in futuro altrimenti procurarsi giochi giapponesi diventerà sempre più difficile...

SI RINGRAZIA CRAZY VIDEO PER IL CD

Normalmente i picchiaduro Capcom, pur conservando a grandi linee la medesima formula di gioco, presentavano una caratterizzazione dei personaggi ed uno stile grafico in buona parte originale. Questo non è il caso di Marvel Super Heroes Vs Street Fighter che risulta sin troppo simile ai precedenti picchiaduro della serie Versus. L'immediata e veloce meccanica di gioco e l'eccezionale qualità della conversione rendono comunque il gioco degno di essere acquistato, soprattutto se vi considerate fan accaniti della casa di Osaka.

PAGELLA

GRAFICA	96
SONORO	94
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	93

MEGA SCONTO PER UN
CON DEI SUPER VANTAGGI !

MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON DEI VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI. VUOI SAPERE QUALI ? ECCOLI:

SPECIALE SCONTO
del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.
Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.
Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.
Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA.
Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Mega Console

Allora scegli di abbonarti a Mega

MEGA ABBONAMENTO

NINTENDO 64 • DREAMCAST • SATURN

MEGA CONSOLE

MEGA CONSOLE NUMERO 53

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

A TUTTO DREAMCAST!

Nome ______________________ Cognome ______________________

Via e numero ______________________ Cap __________

Città ______________________ Prov. __________ Tel. ______________________

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':

- ☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206 CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A MEGA CONSOLE PER 11 NUMERI
- ☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO
- ☐ CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito ________________ data di scadenza __/__

nome e cognome del titolare della carta ______________________

firma del titolare della carta di credito ______________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma ______________________

Console, scegli di essere "MEGA"

Eccovi servita un'altra abbondante dose di trucchi per i giochi che vanno per la maggiore in questo periodo. Qualcuno forse avrà da obiettare che in realtà la quantità di trucchi proposti su queste pagine è tutt'altro che abbondante, e in effetti avrà ragione a farlo. Prima che ci prendiate a sassate, però, sappiate che abbiamo una ragione molto valida da usare a nostra difesa: una guida ai segreti di Mortal Kombat 4 davvero completa. E naturalmente, per essere completa, una guida deve occupare molto spazio. Sissignori, anche quello normalmente riservato ai trucchi! Coraggio, è per il vostro bene! Vedrete che alla fine ci ringrazierete... speriamo.

A cura di Fabio D'Italia

MORTAL KOMBAT 4

NINTENDO 64

Nuovi Costumi per i Lottatori

Siete dei veri massacratori? Riuscite a spezzare le ossa dei vostri avversari anche a occhi chiusi? O ad effettuare delle Fatality per puro divertimento? Beh, leggete la nostra guida speciale pubblicata a pagina 90 e sarete in grado di fare questo ed altro!
Intanto, per aiutarvi a entrare nello spirito della cosa, eccovi un trucchetto che permetterà al vostro lottatore di acquisire un costume nuovo di zecca...

Costumi Alternativi

Alla schermata per la selezione del personaggio, mentre tenete premuto il tasto Z, premete il tasto A due o tre volte (il numero di pressioni da effettuare è dettato dal personaggio scelto). Ecco Johnny Cage in una perfetta tenuta alla James Bond... Ma ecco anche Kai in una tuta da motociclista metallaro e Tanya nella sua attillata mise da Principessa Nera. Ogni personaggio dispone di tre costumi alternativi, perciò divertitevi pure a provarli tutti!

ALL STAR BASEBALL 99

NINTENDO 64

Lanci Supplementari e Giocatori Bidimensionali di Carta

L'espressione "tigre di carta" la conoscevamo già, ma non avevamo mai sentito parlare di un battitore di carta...

Lanci supplementari

Tenete premuto il tasto Z mentre scegliete un lancio. Disponendo di un buon lanciatore potrete effettuare diversi tiri nuovi.

Giocatori di carta

Andate al menù dei cheat mode e scrivete PRPPAPLYR, quindi avviate una partita. Et voilà, eccovi una squadra composta da sagome umane che sembrano fatte di cartoncino!

F1 WORLD GRAND PRIX

NINTENDO 64

Vetture Supplementari, Tracciati Supplementari, Divertimento Supplementare!

Fermi lì, ragazzi, la corsa non è mica finita! In questo favoloso gioco di guida, infatti, c'è più di quanto si veda a occhio nudo. Leggere per credere...

Pilota d'Argento

Selezionate la modalità di gioco «Exhibition» e il pilota della Williams, quindi cambiate il cognome di quest'ultimo in 'Chrome'. A questo punto uscite per richiamare la schermata di avvio e poi tornate alla schermata precedente. Il risultato di questa operazione sarà l'inclusione del pilota d'argento (e relativa vettura cromata) nelle modalità di gioco «Exhibition», «Time Trial» e «2-Player».

Pilota d'Oro

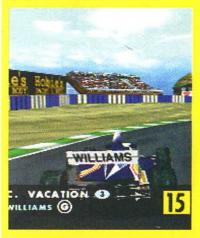
Selezionate la modalità di gioco «Exhibition» e il pilota della Williams, quindi cambiate il cognome di quest'ultimo in 'Pyrite'. A questo punto uscite per richiamare la schermata di avvio e poi tornate alla schermata precedente. Questa volta il pilota disponibile nelle modalità «Exhibition», «Time Trial» e «2-Player» sarà dorato.

Tracciato Segreto

Scegliete il pilota della Williams e cambiate il suo cognome in VACATION, quindi andate alla schermata di avvio e date inizio a una partita in modalità di gioco Exhibition. Affronterete così il tracciato delle Hawaii.

Partenza Veloce

Non appena cominciate ad avanzare lungo la griglia di partenza, premete un paio di volte l'acceleratore, così otterrete una ripresa più rapida.

WWF WARZONE

NINTENDO 64

Più Optional di Quanti ce ne Siano nella Cintura Porta-Oggetti di Batman!

Alla vista di WCW Vs. NWO avete fatto salti di gioia, ma Warzone può portare alla pazzia!

Giocare nel Ruolo di Sue

Vincete la sfida con Owen o Bret Hart per acquisire Sue, il primo concorrente di sesso femminile a cui si può accedere.

Giocare nel Ruolo del Trainer

Andate alla Training Room e selezionate una mossa qualsiasi. Attraverso un apposito messaggio testuale verrete così a sapere che il Trainer (l'allenatore) può essere controllato in una partita.

La Notte delle Debuttanti

All'inizio non è possibile acquisire delle femmine nella schermata per la creazione di un lottatore. Ebbene, vincendo la sfida con Triple H o Shawn Michaels potrete avere tutte le donne che volete!

Chiamare i Rinforzi

Quelle che vedete qua sotto sono le "direttive" che vi permetteranno di chiamare un vostro compagno sul ring. Ricordatevi però che questa mossa vi costerà la squalifica.

Personaggi	Mosse per Chiamare un Compagno
Triple H	L + R + Z + C SINISTRO + DESTRA
Thrasher	L + R + Z + C SINISTRO + GIU'
Bret Hart	L + R + Z + C SINISTRO + SINISTRA
Mankind	L + R + Z + C SINISTRO + SU
Mosh	L + R + Z + C BASSO + GIU'
Ahmed Johnson	L + R + Z + C BASSO + SU
Undertaker	L + R + Z + C BASSO + DESTRA
Owen Hart	L + R + Z + C BASSO + SINISTRA

BANJO-KAZOOIE

NINTENDO 64

Trucchi assortiti

I giocatori che sono ancora bloccati a Rusty Bucket Bay o fermi a Spiral Mountain potranno cavarsi dagli impicci con i trucchi proposti qui di seguito...

Cadere Senza Farsi Male

Se state cadendo, premete il tasto B poco prima di toccare terra, così il nostro amico Banjo non si farà troppo male.

Stanza Segreta

Andate all'esterno della chiesa di Mad Monster Mansion, quindi saltate attraverso il mosaico di vetro raffigurante i volti di Banjo e Kazooie per accedere a una stanza segreta.

Il pieno, per Favore...

Impadronitevi dei tre Spell Books e andate al castello di sabbia situato a Treasure Trove Cove, quindi scrivete BLUEREDGOLDFEATHERS per ottenere il pieno di uova e di piume rosse e dorate in una volta sola.

Vite Infinite

Entrati nel castello di sabbia situato a Treasure Trove Cove, componete la parola CHEAT, quindi usate le piastrelle per comporre la parola LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS. Non sentirete un gemito fino all'ultima lettera.

1080° SNOWBOARDING

NINTENDO 64

Percorsi segreti

I giochi per Nintendo 64 sono migliori di quelli realizzati per la PlayStation e 1080° è un altro degli innumerevoli titoli che lo dimostrano.

Dragon Cave

Per accedere a questo percorso scivolate lungo la scorciatoia sulla montagna e vincete la Match race al livello di difficoltà Hard.

Deadly Fall

Un percorso senza tappe precise: solo una bella pendenza da fare a rotta di collo. Per accedere a questo percorso dovete vincere la Match race al livello di difficoltà Expert.

MISSION: IMPOSSIBLE

NINTENDO 64

Trucchi per la Versione Europea

I trucchi precedentemente pubblicati riguardavano la versione americana, mentre quelli che vi proponiamo qui di seguito possono essere utilizzati tranquillamente nella versione europea.

Teste Giganti

Alla schermata per la selezione del livello, premete C BASSO, L, C ALTO, C DESTRO e infine il tasto Z. Se l'operazione ha funzionato, Ethan pronuncerà la frase «There, that's better!» («Così va meglio!»). A questo punto dovreste ritrovarvi con un capoccione più grande di una zucca di Halloween.

Pieno di Energia

Alla schermata per la selezione del livello, premete R , Z, C BASSO, R e ancora R. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, Ethan pronuncerà la frase «There, that's better!». A questo punto potrete ogni genere di pazzia, tanto non potrete più rimanere a secco di energia.

BIO FREAKS
NINTENDO 64

Trucchi Nuovi di Zecca per il Picchiaduro Più Assurdo dell'Anno
Bio Freaks è un discreto picchiaduro futuristico in cui esseri deformi possono farsi reciprocamente a pezzi con la più disarmante disinvoltura! Eccovi un paio di trucchetti che renderanno questo gioco ancora più interessante...

Visuale in Prima Persona
Quando avete cominciato a combattere (solo nelle partite giocate da soli contro il computer), premete START mentre tenete premuto il joypad verso sinistra. Per tornare alla visuale normale premete START mentre tenete premuto il joypad verso il basso.

Mosse Provocatorie
Prendere in giro l'avversario con alcuni cenni di sfida è sempre un gran divertimento. Per avere la possibilità di fare una cosa simile anche in Bio Freaks non dovete fare altro che premere simultaneamente C SINISTRO e C DESTRO nel corso di una partita.

CLAYFIGHTER
NINTENDO 64

Opzioni segrete
Alla schermata per la selezione del personaggio tenete premuto il tasto Z, quindi premete C ALTO, C DESTRO, C SINISTRO, C BASSO, B e infine A. Fatto ciò, andate al menù delle opzioni per un rendezvous con le opzioni segrete summenzionate.

CHOPPER ATTACK
NINTENDO 64

Arma Disintegrante Aliena
Se avete posseduto un Super Nintendo e amato giochi come Desert Strike o Jungle Strike dovete assolutamente procurarvi una copia di Chopper Attack. Poi, se volete, potrete sfruttare il seguente trucchetto: completando il settimo livello nella modalità di gioco «Expert» avrete in premio una nuova devastante arma aliena: il Disruptor!

DIDDY KONG RACING
NINTENDO 64

Partenza veloce
Quando la scritta «Get Ready» svanisce dallo schermo, premete l'acceleratore. Facendo quanto suggerito al momento giusto otterrete una fiammata propulsiva verde oppure la più potente fiammata propulsiva azzurra.

WAVERACE
NINTENDO 64

Partenza veloce
Quando l'annunciatore comincia a parlare, tenetevi pronti. Prima c'è il «3», poi il «2» e quindi «1». Poco prima che l'annunciatore pronunci il fatidico «Go!», premete l'acceleratore. Ed eccovi sistemati.

QUAKE
NINTENDO 64

Padroni del mondo!
Alla schermata per l'inserimento delle password riempite tutti gli spazi disponibili con la «Q» di Quake. Vedrete apparire la scritta «Invalid Password». Voi, però, fate finta di niente e andate avanti. Durante la partita, richiamate la schermata delle opzioni. Troverete così una nuova voce, «Debug». Selezionate questa nuova opzione e potrete acquisire l'invincibilità e ogni altro genere di optional.

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

NINTENDO 64

Tutto di Tutto!

Come da copione, un picchaduro 2D Capcom per Saturn propone un'orgia di trucchi e segreti...

Personaggi Segreti

Per selezionarli, basta andare sui personaggi elencati qui di seguito, tenere premuto Start e premere un qualsiasi altro pulsante.

Armor Spidey: Spiderman
Shadow Charlie: Dhalsim
U.S. Agent: Vega (Bison)
Hiyakeshita Sakura: Hulk
Mega Zangief: Blackheart
Mephisto: Omega Red

Mech-Gouki NOW! Mode

Superate l'Arcade Mode e il Survival Mode una volta. Evidenziate il Survival Mode e premete R o L: apparirà la scritta "Mech-Gouki NOW!". Ora premete un pulsante qualsiasi. Evidenziate Gouki come secondo personaggio. Tenete premuto Start, quindi premete un pulsante qualsiasi. Se lo battete, potrete vedere le scene finali senza dover superare tutti i combattimenti.

Nei Panni di Mech-Gouki

Dopo aver superato il Mech-Gouki NOW! Mode, andate nell'Arcade o nel Versus Mode. Evidenziate Gouki e tenete premuto Start, dopodiché premete un qualsiasi pulsante. Evidenziate Gouki come secondo personaggio e tenete premuto Start, poi premete un pulsante qualsiasi. Mech-Gouki dovrebbe apparire al posto di entrambi i personaggi.

Combattere contro i Personaggi Segreti

Eseguite la seguente quantità di Team Hyper Combo per combattere i seguenti personaggi segreti:

Hiyakeshita Sakura: 2 volte
Mega Zangief: 2 volte
Shadow Nash: 4 volte (ma scambiando i personaggi ad ogni match)

Tutto ciò va fatto senza usare continue prima dello stage 5 e senza che il personaggio principale o secondario muoia.

Opzioni Aggiuntive

Completando il gioco una volta a qualsiasi livello di difficoltà potete godere di alcuni elementi di gioco aggiuntivi. Vi viene data la possibilità di utilizzare due personaggi uguali nello stesso gruppo, potete scegliere nuovi colori dei costumi e rendere infinita la barra dell'energia nel Versus Mode. Quest'ultima opzione è accessibile tramite una nuova voce che appare nella schermata delle opzioni. Completando il gioco senza perdere un round, potete rendere infinita anche l'energia della Super Gauge.

Cambiare Personaggio nel VS Screen

Premete contemporaneamente i tre calci o i tre pugni nel VS Screen per scambiare i vostri due personaggi. Si può fare in qualsiasi round.

Hyper Mode

Nel VS Screen, tenete premuti A, Y e C.

MACE

NINTENDO 64

Opzioni segrete

Alla schermata per la selezione del personaggio tenete premuto il tasto Z, quindi premete C ALTO, C DESTRO, C SINISTRO, C BASSO, B e infine A. Fatto ciò, andate al menù delle opzioni per un rendezvous con le opzioni segrete summenzionate.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

NINTENDO 64

Un Migliaio di Vite

Per acquisire la bellezza di 1000 vite (o giù di lì) andate alla schermata per l'inserimento delle password e scrivete GTTBHR.

TOP GEAR RALLY

NINTENDO 64

Tutti i Tracciati

Andate su «Arcade» nella schermata per la selezione della modalità di gioco, quindi premete A, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, GIU', Z. Avrete così accesso a tutti i circuiti.

L'Esplosione di Dan

Nel VS Screen tenete premuto il pugno debole finché non arriva Dan e avviene un'esplosione.

Infierire sui Vinti

Premete Start alla fine della battaglia e divertitevi con le Hyper Combos sugli avversari inermi!

Quick Continue

Se alla fine di un match in Arcade o VS Mode, decidete di replicare il combattimento con gli stessi personaggi, lasciate che chi ha perso prema L o R: apparirà la scritta "Quick Continue". Dopo che il vincitore avrà recitato la sua manfrina il match reinizierà.

Mortal Kombat 4

Mosse e Segreti - Parte prima

La velocità è tale da far schizzare gli occhi dalle orbite! Le Fatality sono così violente da fare paura! Leggete le pagine che seguono e queste cose diverranno parte di voi!

Sommario

- **I Kombat Kodes**
- **Tutte le Fatality**
- **I personaggi nascosti e le loro mosse**
- **Le mosse da effettuare con le armi**
- **I codici per la selezione dello stage**
- **Trucchi e segreti**
- **Le combo più devastanti**

COME USARE I KOMBAT KODES

Volete personalizzare il modo in cui si combatte nel gioco? Bene, allora leggete qua...

Introdotti per la prima volta in MK3, i Kombat Kodes sono dei mezzi che permettono di modellare a proprio piacimento le partite a due giocatori. Eccovi spiegato come selezionarli...

Modalità di accesso ai Kombat Kodes

[1] Sotto ai personaggi che appaiono in mezzo busto nella schermata successiva a quella per la scelta del personaggio ci sono sei piccoli riquadri disposti in senso orizzontale. Benché formino un blocco compatto, il primo giocatore controlla i primi tre riquadri (da sinistra), mentre il secondo giocatore controlla i tre riquadri restanti.

[2] Dovete premere il tasto giusto sul vostro controller per far apparire i numeri desiderati all'interno dei riquadri. Dunque, per fare apparire il numero 1 nel primo riquadro, il primo giocatore deve premere il tasto B una volta. Se invece si desidera che nel riquadro appaia il numero 2, il tasto B va premuto due volte. E così via.

[3] Inserite i codici indicati qui di seguito per attivare l'opzione relativa. Torneremo sull'argomento più avanti.

I CODICI DEGLI STAGE

A voi il piacere di scegliere dove vincere... o morire!

La maggior parte dei picchiaduro sceglie autonomamente il luogo in cui dovete combattere. MK4, invece, lascia a voi il compito di sceglierlo. Divulgheremo ulteriori particolari in proposito più avanti.

Per scegliere lo stage, inserite i codici sottoindicati sullo schermo prima che lo scontro abbia inizio. Fatto ciò, sarete immediatamente portati nel luogo desiderato.

033-033
Questo codice vi permette di accedere all'arena degli Elder Gods.

011-011
Inserite questi numeri e potrete giocare nello stage di Goro's Lair.

044-044
Con questo codice potrete massacrare il vostro amico del cuore nello stage della tomba (The Tomb).

055-055
Digitate questa combinazione e combatterete nello stadio di Wind World.

022-022
Questo codice vi permetterà di lottare nello stage della cripta (The Well).

066-066
Si combatte nello stage di Reptile.

101-101
Si combatte nello stage di Shao Lin Temple.

202-202
Si combatte nello stage di Living Forest.

203-203
Si combatte nello stage della prigione (Prison).

313-313
Ed eccovi nello stage di Ice Pit. Che freddo... siete sicuri di non volere delle mutande termiche?

CODICI DI GIOCO

A voi la regia degli scontri!

Questi codici vi permetteranno di scegliere come giocare.

001-001 Corsa infinita
I giocatori saettano per lo schermo finché vogliono.

002-002 Combattimento con armi
I giocatori non mollano mai le armi.

050-050 Combattimento esplosivo
L'ultimo colpo fa esplodere la vittima!

111-111 Arma gratuita
Un'arma cade dall'alto durante la partita. Da prendere al volo, naturalmente!

444-444 Armati e pericolosi
I personaggi iniziano con le armi già in pugno.

222-222 Arma casuale
I personaggi estraggono un'arma a caso.

555-555 Armi multiple
Dall'alto piovono armi di ogni genere.

020-020 Pioggia di sangue
Dal cielo piovono gocce di sangue. Ce l'avete un ombrello?

333-333 Mosse in affitto
Il vostro lottatore prende a noleggio le mosse di un altro personaggio.

100-100 Disattivazione delle prese
Non si possono effettuare né prese né mosse rompi-ossa.

010-010 Disattivazione del limite imposto alla potenza dei colpi
Le combo producono più del 40% di danni.

321-321 Modalità di gioco con teste giganti
Scontro di titani. Anzi, di capoccioni. Provate a vedere che cosa succede effettuando le Fatality in questa modalità di gioco...

MOSSE CON LE ARMI

Come scavare un tunnel nel ventre dell'avversario (fra le altre cose).
Ogni arma può essere utilizzata in una varietà di modi che permettono al suo proprietario di vincere più facilmente. Eccovi un elenco delle armi che si tengono in mano...

Ghurka Knife
Proprietà di: Kai
Un coltello con una lama di metallo arcuata. Bel gingillo, questo qui! Sfregio verso l'alto: C BASSO. Sfregio verso il basso: A. Colpo rotante: SINISTRA + A oppure SINISTRA + B.

Battle Staff
Proprietà di: Shinnak
Un bastone di legno con una lama di metallo. Colpo dall'alto: B. Colpo dal basso: A. Sgambetto: DESTRA + C DESTRO. Carica: SINISTRA + C BASSO. Se usata bene, quest'arma può affettare l'avversario come un prosciutto.

Battle Axe
Proprietà di: Reptile
Una grossa punta di metallo e un'impugnatura di legno. Sfregio sulla parte superiore del corpo: B. Sfregio sulla parte inferiore del corpo: C ALTO. Montante: SINISTRA + A. Colpo rotante: SINISTRA + B (tenete premuto B per fare continuare la rotazione).

Warhammer
Proprietà di: Raiden
Un martellone dalla punta quadrata. Colpo verso destra: B. Colpo verso sinistra: A. Colpo dall'alto: SINISTRA + C BASSO. Rotazione al di sopra della testa: SINISTRA + A.

Dragon Sword
Proprietà di: Liu Kang
Una spada con una lama di metallo seghettata. Sfregio verso il basso: A. Colpi rapidi: premete B ripetutamente e rapidamente. **Carica**: SINISTRA + B. Colpo rotante: SINISTRA + A.

Long Sword
Proprietà di: Scorpion
Una lunga lama acuminata e provvista di decorazioni. Sfregio sulla parte superiore del corpo: B. Sfregio sulla parte inferiore del corpo: A. Colpo rotante: GIU' + A. Colpo al di sopra della testa: SINISTRA + B. Montante: SINISTRA + A.

Spiked Club
Proprietà di: Jax e Reiko
Una mazza di metallo con 12 punte acuminate. Colpo normale: B. Rovescio: A. Colpo dall'alto: SINISTRA + B. Colpo dal basso: SINISTRA + A.

Bowie Knife
Proprietà di: Johnny Cage
Una lama fabbricata appositamente per Johnny. Sfregio verso l'alto: B. Sfregio verso il basso: A. Carica: SINISTRA + B. Colpo rotante: SINISTRA + A.

Crossbow
Proprietà di: Fujin
Spara globi di energia verde. Micidiali. Colpo diretto: A. Colpo all'indirizzo della parte superiore del corpo: B. Colpo all'indirizzo della parte inferiore del corpo: SINISTRA + A.

Spiked Club
Proprietà di: Quan Chi
Un'arma veloce e letale. Colpo normale: B. Rovescio: A. Colpo dall'alto: SINISTRA + B. Colpo dal basso: SINISTRA + A.

Dragon Sword
Proprietà di: Jarek
Uno spada corta e arcuata. Sfregio verso l'alto: B. Sfregio verso il basso: A. Carica: SINISTRA + B. Colpo rotante: SINISTRA + A.

Boomerang
Proprietà di: Tanya
Un'arma da lancio che torna dal legittimo proprietario! Sfregio alla parte inferiore del corpo: B. Lancio: A. Colpo rotante: SINISTRA + B. Lancio verso l'alto: SINISTRA + A.

Ice Sceptre
Proprietà di: Sub Zero
Una mazza munita di lame affilate sulla punta. Colpo normale: B. Sgambetto: A. Montante: SINISTRA + B. Colpo congelante: SINISTRA + A.

Wind Blade Proprietà di: Sonya Lame rotanti. Roba da macellai. Sfregio alla parte inferiore del corpo: B. Sfregio verso l'alto: A. Carica Fendente: SINISTRA + A. Montante: SINISTRA + B.

CODICI SUPPLEMENTARI

100-100 Nessun lancio o mossa rompiossa.
666-666 Rimozione delle musiche.
123-123 Partenza con energia al minimo.
010-010 Disattivazione del limite imposto alla potenza dei colpi.

LE FATALITY CHE FANNO PAURA!

Sangue a fiumi. Peggio del Po quando è in piena!
Effettuare le Fatality di Mortal Kombat non è affatto facile. E ce ne sono ben cinquanta! Ma vale decisamente la pena di farsi in quattro per riuscire ad eseguirle. Eccovi otto delle migliori Fatality proposte dal gioco.

La Fatality del Drago di Liu Kang

[1] Premete DESTRA, DESTRA, DESTRA, GIU', C SINISTRO + C ALTO + C DESTRO quando sentite pronunciare la frase «Finish him!».

[2] Liu si trasformerà in un drago, quindi divorerà il suo nemico in tanti bocconi.

Sub Zero

[1] Una decapitazione a mani nude! Quando sentite pronunciare la frase «Finish him!»...

[2] ... premete DESTRA, SINISTRA, DESTRA, GIU', B + C SINISTRO + C BASSO.

[3] Sub Zero staccherà la testa dell'avversario e la solleverà come fece Perseo con la testa della Gorgone!

Reptile

[1] La Fatality di Reptile: un palese omaggio a Hannibal Lecter!

[2] Mentre tenete premuti B + A + C DESTRO + C ALTO, premete SU.

[3] Reptile staccherà a morsi la pelle che ricopre il volto dell'avversario!

La Fatality del Bacio Mortale di Sonya

Tenendovi alla distanza giusta per effettuare una spazzata, premete GIU', GIU', GIU', SU e infine C BASSO. Facendo finta di dare un bacio, Sonya sputerà un globo di fuoco che squarcerà in due il corpo del suo avversario.

La Fatality Mutilante di Quan Chi

[1] Davvero forte la Fatality di Quan Chi!

[2] Andate di corsa davanti all'avversario e subito dopo premete C DESTRO, DESTRA, GIU', DESTRA. Quan Chi farà uno sgambetto al suo rivale amputandogli una gamba, quindi userà quest'ultima per prenderlo a bastonate!

La Mano Infernale di Shinnok

Premete GIU', SINISTRA, DESTRA, GIU', C BASSO. Una gigantesca mano scheletrica stringerà il vostro avversario in una morsa talmente poderosa da fargli scoppiare la testa!

La Fatality del Fiato Infuocato di Scorpion

[1] Questa è il massimo. Premete SINISTRA, DESTRA, GIU', SU, B. Scorpion si toglierà la maschera svelando la sua vera identità...

[2] ... quindi esalerà un gigantesco globo di fuoco che avvolgerà il suo avversario facendolo saltellare come un forsennato. Davvero una brutta fine (per lui).

La Fatality Smembrante di Kai

[1] Premete SU, SU, SU, GIU', C SINISTRO.

[2] Kai solleverà l'avversario e lo farà letteralmente a pezzi!

La Fatality Congelante di Sub Zero

Premete SINISTRA, SINISTRA, GIU', SINISTRA + B quando sentite pronunciare la frase «Finish Him!» e Sub Zero ridurrà l'avversario a un cumulo di cubetti di ghiaccio.

La Fatality Scimmiottante di Quan Chi

[1] Quando sentite pronunciare la frase «Finish Him!» tenete premuto C SINISTRO, quindi premete SU, SU, GIU', GIU', A.

[2] Quan Chi riprodurrà la seconda Fatality del personaggio che ha appena sconfitto.

La Fatality del Raggio Laser di Jarek

[1] Tenendo premuto C SINISTRO, premete SU, SU, DESTRA, DESTRA, quindi mollate C SINISTRO per poi premerlo di nuovo.

[2] Gli occhi di Jarek emetteranno dei raggi laser simili a quelli di Cyclops, uno degli X-Men.

La Fatality del Vento Mortale di Fujin

[1] No, non si tratta di una micidiale scorreggia puzzolente! Tenendo premuto C SINISTRO, premete GIU', DESTRA, DESTRA, SU, quindi mollate C SINISTRO per poi premerlo di nuovo.

[2] Fujin evocherà una folata di vento infernale che investirà l'avversario scarnificandolo.

Shinnok

[1] Tenendo premuto C SINISTRO, premete GIU', SU, SU, GIU', quindi mollate C SINISTRO per poi premerlo di nuovo.

[2] Due mani scheletriche appariranno dal nulla e schiacceranno il nemico con una singola battuta. Un applauso mortale, insomma.

Tanya

[1] Premete GIU', DESTRA, GIU', DESTRA e infine C ALTO. Tanya salterà sulla schiena dell'avversario...

[2] ... e con una mossa identica a quella con cui rompe le ossa altrui romperà il suo collo come se fosse un guscio d'uovo.

La Fatality dello Shuriken di Reiko

[1] Premete SINISTRA, SINISTRA, GIU', GIU', A. Reiko tirerà fuori una manciata di stelle da ninja...

[2] ... e le scaglierà all'indirizzo del suo avversario riducendolo a una fontana grondante sangue.

La Fatality del Vomito Velenoso di Reptile

Tenendo premuto C SINISTRO, premete SU, GIU', GIU', GIU', B. Reptile rovescerà del vomito velenoso sull'avversario.

La Fatality del Globo di Fuoco di Kai

[1] Tenendo premuto C SINISTRO, premete SU, SU, SU, GIU', quindi mollate C SINISTRO per poi premerlo di nuovo.

[2] Kai si solleverà da terra e lancerà un globo di fuoco che disintegrerà il suo avversario.

LE COMBO PIU' DEVASTANTI

Le mosse che fanno più male

Le combo che andiamo a illustrarvi non possono essere parate se la prima mossa va a segno e tolgono alla vittima quasi la metà della sua energia.
A volte, per far sì che una combo dia il massimo, dovete inserire il codice per la disattivazione del limite imposto alla potenza dei colpi: 010-010.

Raiden

SU + SINISTRA, B, C ALTO, GIU' + A, SU + C ALTO, DESTRA, DESTRA, C DESTRO (6 colpi).

Reptile

SU + C ALTO, SU + C ALTO, B, SINISTRA, DESTRA, C DESTRO, B, SINISTRA, DESTRA, A (6 colpi).

Jax

B, C ALTO, GIU' + B, SU + C ALTO, (in volo) C SINISTRO (5 colpi in tutto).

Johnny Cage

Hop Kick, B, C ALTO, GIU' + B, corsa verso il nemico, B, SU + C ALTO, SINISTRA, DESTRA, C DESTRO (7 colpi).

Tanya

B, C ALTO, GIU' + B, SU + C ALTO, DESTRA, DESTRA, C DESTRO, DESTRA, GIU', SINISTRA, C DESTRO (6 colpi).

Liu Kang

B, C ALTO, GIU' + B, corsa verso l'avversario, B, C BASSO + C DESTRO, DESTRA, DESTRA, C ALTO (6 colpi).

Scorpion

SU + C ALTO, GIU', SINISTRA, B, SINISTRA, SINISTRA, A, B, C ALTO, GIU' + B, SU + C ALTO, C SINISTRO (8 colpi).

Reiko

B, C ALTO, GIU' + B, corsa verso l'avversario, B, SINISTRA, GIU', DESTRA, C ALTO, GIU', DESTRA, A (6 colpi).

Jarek

Hop Kick, B, C ALTO, GIU' + B, corsa verso l'avversario, B, SINISTRA, DESTRA, C ALTO (6 colpi).

Fujin

SU + B, B, C ALTO, GIU' + B, corsa verso l'avversario, B, GIU', DESTRA, C ALTO (6 colpi).

Kai

B, C ALTO, GIU' + B, corsa verso l'avversario, B, GIU', DESTRA, B (5 colpi)

Sonya

B, C ALTO, GIU' + B, salto + C ALTO, (in volo) C SINISTRO (5 colpi). Gli effetti di questa combo sono devastanti al massimo.

Johnny Cage

B, C ALTO, GIU' + B, salto + C ALTO, SINISTRA, DESTRA, C DESTRO (5 colpi). Questa fa davvero male.

Raiden

C ALTO, C ALTO, SINISTRA, DESTRA, B, SINISTRA + A, DESTRA, DESTRA, C DESTRO (5 colpi). Raiden effettuerà una combo inarrestabile.

Liu Kang

Salto + C ALTO, salto + C ALTO, B, tenere premuto C DESTRO per 3 secondi e poi mollarlo, DESTRA, DESTRA, C ALTO (5 colpi). Liu Kang dà fuori di matto.

Scorpion

Salto + C ALTO, DESTRA, GIU', SINISTRA, B, SINISTRA, SINISTRA, A, B, C ALTO, GIU' + B, corsa verso l'avversario, SINISTRA + C ALTO (8 colpi).

Sub Zero

C ALTO, C ALTO, SINISTRA, GIU', DESTRA, A, salto + B, B, C ALTO, SINISTRA, GIU', DESTRA, C ALTO, SINISTRA + A + C SINISTRO + C DESTRO (6 colpi).

Reptile

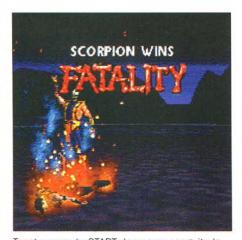
B, C ALTO, GIU' + B, corsa verso l'avversario, B, SINISTRA, DESTRA, C DESTRO (5 colpi). Reptile mena come non ha mai menato in vita sua!

TRUCCHI SPECIALI E SEGRETI ASSORTITI

Con queste mosse la bella figura è assicurata!

MK4 è senza dubbio il miglior gioco dell'omonima serie. Ne parlano tutti quelli che frequentano console o sale giochi. Leggendo le righe che seguono sarete voi il soggetto di cui tutti parleranno!

Tenete premuto GIU su ambedue i controller dopo la Fatality effettuata a Goro's Lair e la vittima verra trafittà dalle punte acuminate.

Alla schermata con la scritta «Choose Your Destiny», premete START per far ruotare le torri e ottenere un'altra fila di combattenti.

Tenete premuto START dopo aver eseguito la Fatality del Fiato Infuocato di Scorpion e Dan Forden, il tizio che ha realizzato gli effetti sonori di MK4, esclamerà «Toasty! 3D!».

Tenete premuto START dopo aver effettuato la Fatality del vostro personaggio (uno qualsiasi) a Goro's Lair e Dan Forden esclamerà «Toasty!».

Se vi tratterrete più di tanto alla schermata per la selezione del tipo di combattimento, una voce esclamerà «What are you waiting for!» («Che cosa stai aspettando?»).

A volte, quando la frase «Finish Him!» viene pronunciata, i personaggi sconfitti possono effettuare una mossa che può essere definita il classico asso nella manica. Provate un Uppercut.

Finite un avversario in un angolo con un hop kick. Continuate a saltellare e il vostro personaggio farà quello anziché assumere la posizione da vincitore.

Con il codice delle teste giganti (321-321) inserito, se la vostra Fatality è di quella che recide o distrugge le teste dell'avversario, potrete vedere queste ultime rimpicciolirsi.

I PERSONAGGI NASCOSTI E LE LORO MOSSE

I ceffi che volevate ma non riuscivate a impersonare

Adesso, però, ci riuscirete! I personaggi nascosti di Mortal Kombat 4 scoperti fino ad oggi sono quattro. Eccovi spiegato che cosa dovete fare per raggiungerli e come dovete usarli...

Schermo dei cheat

E' impossibile selezionare questi personaggi senza aver prima richiamato e usato la schermata dei cheat mode.

Eccovi spiegato che cosa dovete fare per accedere a questa schermata...

Andate alla schermata delle opzioni. Spostate il riquadro in rosso su «Continue» e tenete premuti C SINISTRO e C BASSO. Teneteli premuti finché non appare il menù che vedete nella foto.

Noob Saibot

Uno dei personaggi più tosti di Mortal Kombat. Noob è vestito di nero dalla testa ai piedi e mena sodo.

Attivate il cheat mode, quindi andate alla schermata per la selezione del personaggio ed evidenziate Hidden. A questo punto premete SU due volte, SINISTRA e quindi C SINISTRO + C BASSO. Fatto ciò, vi ritroverete nei panni di Noob Saibot!

Le mosse di Noob Saibot

Teletrasporto: GIU', SU. Ottimo per ingannare i nemici.

Presa Volante: Tenete premuto C SINISTRO a distanza ravvicinata e a mezz'aria. Agguanterete il vostro avversario e lo farete rovesciare.

Estrazione dell'Arma: DESTRA, DESTRA, C ALTO. Noob possiede una grande falce, proprio come quella che usa la Morte!

Globo di Fuoco: GIU', DESTRA, A. Bella, questa mossa! Un globo di fuoco che riduce l'avversario a una sagoma fiammeggiante.

Goro

[1] Attivate il cheat mode, quindi andate alla schermata per la selezione del personaggio ed evidenziate Hidden. A questo punto il vostro cursore svanirà dallo schermo.

[2] Ora premete rapidamente SU per tre volte, poi SINISTRA e quindi C SINISTRO + C BASSO. Fatto ciò, avviate una partita e cominciate a familiarizzare con i vostri nuovi panni: quelli di Goro, appunto!

Le mosse di Goro

Super Montante: GIU', GIU', B. Finalmente potrete ritorcere sugli altri la mossa che vi faceva perdere le partite giocate da soli!

Calcio Respingente: SINISTRA, SINISTRA, C ALTO. Una mossa difensiva da effettuare a distanza ravvicinata.

Colpo a due mani: DESTRA, DESTRA, B. Goro di mani ne ha quattro, me gliene basteranno due!

Globo di Fuoco: DESTRA, SINISTRA, B. Sembra proprio che Goro soffra di alitosi...

Terremoto: SINISTRA, DESTRA, GIU', GIU', C ALTO.

Pestone Interdimensionale: DESTRA, DESTRA, SINISTRA, C ALTO. Devastante!

Meat

Meat non possiede alcuna mossa personale. Utilizza le mosse del personaggio che avete scelto dopo aver sconfitto tutti gli avversari nella modalità di gioco «Group».
Tuttavia, anche se le mosse di cui dispone non sono sue, Meat è un personaggio di cui non ci si può scordare facilmente.

Come ottenere Meat

[1] Insieme a un amico, scegliete l'opzione per gli scontri in stile arcade. Alla schermata per la selezione del personaggio andate su «Group». Battete il vostro amico, quindi tornate alla schermata per la selezione del personaggio.

[2] Accompagnati sempre dal vostro amico, andate di nuovo su «Group». Battete di nuovo il vostro socio e continuate a eseguire questa procedura finché non ci sono più personaggi da battere.

[3] Quando tornerete alla modalità «Group», il vincitore giocherà nei panni di Meat. Continuerete a controllare questo personaggio finché vincerete.

Kitana

Kitana è stata accusata di tradimento dalla corte suprema di Outworld per aver ucciso la sorella gemella, Mileena. Shao Khan ha ordinato alle sue legioni di riportare a casa la sua turbolenta bambina per sottoporla a un'infinità di torture.

[1] Kitana era necessaria per uno dei finali di MK4 e gli autori del gioco hanno pensato che poteva benissimo diventare un personaggio giocabile. Tuttavia non c'era abbastanza memoria, così hanno finito per escluderla dal gioco.

[2] Adesso potete acquisirla solamente con un codice Action Replay e dopo esservene impadroniti manderà in tilt il gioco non appena il combattimento avrà inizio. Così imparerete a non fare i furbi col vostro Nintendo 64!

OPZIONI SEGRETE

Un modo facile per eseguire le Fatality o vedere la fine del gioco!

[1] Alla schermata del menù principale andate prima su «Options» e poi su «Continues», quindi tenete premuti C SINISTRO + C BASSO finché non appare il menù dei Cheat Mode.

[2] Usate solamente un Cheat alla volta. Fatality segreta no. 1: quando state per vincere uno scontro, tenete premuto GIU' e premete B per vedere questa Fatality.

[3] Fatalities 2: stessa procedura usata per la prima Fatality segreta. Questa volta, però, vedrete il vostro personaggio eseguire la seconda Fatality.

Il massacro non finisce qui! Certo che no! Tenete gli occhi incollati alle pagine dei prossimi numeri di Mega Console, perché su Mortal Kombat 4 ne vedrete ancora delle belle!

MEGA market

VENDO i seguenti giochi per Saturn: **Street Fighter Ex TOC** (JAP, £ 49.000), **Congo** (USA, £ 59.000), **Panzer Dragoon Deluxe** (JAP, £ 49.000), **Guardian Heroes** (JAP, £ 49.000). In blocco a £ 159.000. A chi compra in blocco regalo **Mini 4WD** per Super Nintendo oppure **Sonic R** (JAP) per Saturn. Vendo **Mini 4WD** per Super Nintendo a £ 69.000 con adattatore a £ 100.000.
- Tel. 0541/23410

VENDO Sega Saturn versione giapponese 2.0 edizione speciale + 4 giochi: **Sonic R** (gioco di corse con Sonic), **Shining Force 3** (gioco di ruolo), **Virtual On 1.5** (versione dove si possono usare anche alcuni personaggi di **Virtual On 2**!), **Machi** (gioco giapponese introvabile). Tutto a £ 399.000 (prezzo trattabile).
- MARCO; Tel. 0541/730451

VENDO console **Super Nintendo** (SNES) versione PAL, in condizioni perfette (la macchina è stata usata solo un paio di volte) e completa di imballi originali, con adattatore universale e cartuccia **Urban Strike** (anch'essa nella sua confezione originale) a £ 100.000. Annuncio sempre valido, ma solo per la città di Milano.
- FABIO; Tel. 02/4045405 (ore pasti)

VENDO Nintendo 64 + gioco **Perfect Striker** a £ 220.000 e Neo Geo CD + 10 giochi a £ 250.000. Inoltre vendo e scambio giochi per PC Engine (card e CD) di ogni tipo.
- CRISTIAN BORGHI; Tel. 0331/589120 (casa) oppure 0347/6403291

CERCO Nintendo 64 con accessori ed eventuali giochi a prezzo modico. Cerco inoltre titoli per PlayStation e per Nintendo 64 tra i quali **WCW Vs NWO**, **Diddy Kong Racing**, **ISS Pro France '98**, **Quake**, **Mario Kart**, **GoldenEye 007** e molti altri.
- CRISTIAN; Tel. 071/880511 (ore cena)

SCAMBIO le versioni americane di **Virtua Fighter 2**, **Daytona USA** e **Virtua Cop** (in blocco) con **Worms** (PAL) o **Resident Evil** (PAL) o **Warcraft 2** (PAL). Annuncio valido solo per Roma e provincia.
- SIMONE; Tel. 06/2476255 (ore pasti)

VENDO un **Sega Saturn** europeo nuovissimo con Multi Game Adaptor (per utilizzare tutti i giochi giapponesi) + otto giochi tra cui **Street Fighter Zero 2**, **Sega Rally**, **Virtua Fighter 2** ed altri. Il tutto a £ 550.000 trattabili.
- FABIO; Tel. 0934/581892 (ore pasti)

CERCO la cartuccia **Final Fight Guy** per Super NES/Super Famicom. Sono disposto a comprarla o a scambiarla con la cartuccia **Ultimate Mortal Kombat 3** per Super NES.
- FEDERICO; Tel. 0432/507087

VENDO/SCAMBIO Mario 64 per Nintendo 64 versione PAL e cerco giochi per Nintendo 64, PSX e PC a poco prezzo. Inoltre vendo Memory Card da 120 blocchi originale.
- CRISTIAN; Tel. 071/880511 (ore cena)

VENDO giochi per Nintendo 64 e Sony PSX tra cui **F-Zero X**, **GT Club 64**, **Banjo Kazooie**, **Mortal Kombat 4**, **Rival School**, **Super Robots**, **Spirits**, **Metal Gear Solid**, **Brave Fencer Musashinden** con demo di **FFV III** eccetera eccetera. Inoltre vendo console **Sony PSX** + gioco a scelta, il tutto con 12 mesi di garanzia.
- Tel. 0533/98574

VENDO Nintendo 64 (PAL) con imballaggio (6 mesi di vita) + 2 giochi: **I. S. S. 64** e **F1 Pole Position** e Memory Card. Il tutto a £ 300.000.
- ALESSANDRO; Tel. 039/6852443

VENDO/SCAMBIO/COMPRO giochi per Nintendo 64. A disposizione: **Banjo Kazooie**, **1080° Snow Boarding**, **ISS Soccer 64**. Cerco **Mission: Impossible**.
- ALESSIO; Tel. 0967/25965

VENDO per Saturn giapponese: **Bio Hazard**, **Dead Or Alive**, **Fatal Fury 3**, **The King Of Fighters '95**, **'96** e **'97**, **Marvel Super Heroes**, **Real Bout**, **Real Bout Special**, **Samurai Showdown 3**, **Street Fighter Zero 1** e **2** a £ 30.000—40.000 l'uno. Sono disposto a scambi con: **Dark Savior**, **Layer Section** (il primo), **Lupin III: The Master File**, **Panzer Dragoon 2**, **Saturn Bomberman**, **Shining The Holy Ark**, **Sokyugurentai**, **Thunderforce Gold Pack Vol. 2**, **Virtua Fighter 2** e **X-Men: Children Of The Atom**.
- FEDERICO; Tel. 06/8542718 oppure 0330/296600 (dalle 19 alle 22)

CERCO cartucce gioco per Atari Jaguar; console **Atari Jaguar CD** + giochi. Acquisto inoltre altre console Atari purché con giochi. Annuncio sempre valido.
- LUCA; Tel. 0339/2950734 oppure 0434/520121 (ore serali)

VENDO console **Sega Saturn** versione giapponese a £ 140.000 e il gioco **Dragon Ball Z 2** a £ 50.000 trattabili. Vendo il tutto a £ 190.000. Inoltre vendo giochi per Sega Megadrive: **Ristar** a £ 20.000 e **Micro Machines 2**, con attacco Multiplayer incorporato a £ 20.000.
- SIMONE; Tel. 02/9506605 (dalle 15 alle 19.30)

VENDO per Nintendo 64: **Killer Instinct Gold** + **Mortal Kombat Trilogy** + **Star Wars: Shadows Of The Empire** (tutti i quadri aperti), compresi di scatole e istruzioni a £ 170.000 (valore £ 500.000).
- ROBERTO; Tel. 02/89518225

VENDO Saturn giapponese + 1 joypad + Virtual Stick + 1 chiave di lettura USA/PAL/JAP e i giochi **Gun Griffon** (JAP), **Virtual Fighter Remix** (JAP), **Starfighter 3000** (EURO), **Sega Rally** (EURO), **Darklight Conflict** (EURO), **Mortal Kombat 2** (EURO), **Mech Warrior 2** (USA), **Bio Hazard** (JAP), **Street Fighter Alpha**. Tutto solo in blocco a £ 550.000 + spese spedizione.
- PAOLO; Tel. 0735/655129 (dopo le 12)

VENDO Sega Saturn + 13 giochi (**Duke Nukem 3D**, **Quake**, **Tomb Raider**, **Last Bronx** e altri), tutto a £ 550.000; incluso nel prezzo un **Megadrive** con 3 giochi.
- Tel. 081/5867449

VENDO Sega Saturn PAL + volante Arcade Racer, 3 joypad, adattatore universale, multiplayers e 20 giochi: **Virtua Fighter 2** (USA), **Virtua Cop** (USA), **Panzer Dragoon 2** (USA), **NBA Action** (USA), **Rayman** (USA), **Sega Rally**, **Need For Speed**, **Sega Touring Car**, **Manx TT**, **Daytona USA**, **Die Hard Trilogy**, **World Wide Soccer '97**, **FIFA '96**, **Bust-a-Move 2**, **Night**, **Victory Goal**, **PGA Tour Golf '97**, **Bomberman SS** (JAP), **Lupin III** (JAP), **Sailor Moon** (JAP). Vendesi in blocco a £ 1.000.000 o separatamente.
- PAOLO; Tel. 050/24639

VENDO Nintendo 64, con imballi originali, usato pochissimo + i seguenti giochi: **International Superstar Soccer 64**, **Diddy Kong Racing**, **GoldenEye 007**, **Killer Instinct** e **Super Mario 64**. Incluso anche controller pak originale. Vendo a £ 600.000 trattabili.
- AGO; Tel. 02/95770242

VENDO Nintendo 64 giapponese completo di 4 joypad colorati, Memory Card, adattatore universale, Rumble Pack e i seguenti titoli: **I.S.S. World Cup France '98** (JAP), **Perfect Striker** (JAP), **Pilotwings** (JAP), **Wave Race** (USA), **Mace** (USA), **Lamborghini** (USA) e **FIFA '98** (USA). Il tutto in perfette condizioni a £ 450.000 + spese postali. Vendo i giochi anche separatamente.
- ANDREA; Tel. 0338/5958512

CERCO per Megadrive il gioco **Wonder Boy In Monster Land**, qualsiasi versione. Sono disposto a pagarlo più del dovuto. Annuncio valido per tutta l'Italia.
- PASQUALE; Tel. 0874/719851

VENDO per Nintendo 64 i seguenti giochi: **Shadows Of The Empire** (PAL, £ 59.000), **Yoshi's Story** (PAL, £ 69.000), **Forsaken** (PAL; £ 109.000). Tutto è in ottime condizioni. Vendo anche in blocco a £ 195.000. Annuncio valido in tutta Italia.
- MARCO; Tel. 06/9284129 (ore pasti)